Nintendo Wii U · Wii · 3DS · 2DS · eShop · Retro

01/15 · Ausgabe 213 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 01

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

Der ultimative Smash-Hit für Wii U im Test!

SUPER SMASH BROS.

Gigantischer Umfang, starke Kämpferauswahl und Spielspaß pur – Nintendo zeigt's allen!

YOUKAI WATCH 2

Pokémon-Konkurrent für 3DS ausführlich gespielt!

CAPTAIN TOAD TREASURE TRACKER

Test: So charmant ist der Knobelspaß für die Wii U!

WATCH DOGS

Besser spät als nie? Ubisofts Actionspiel für Wii U im Test.

AUSSERDEM IM HEFT: AMIIBO IM TEST – DAS TAUGEN NINTENDOS SAMMELFIGUREN! | SHOVEL KNIGHT (Wii U/3DS) | SONIC BOOM (Wii U/3DS) | PERSONA Q (3DS) | TETRIS ULTIMATE (3DS) | RETRO-SPECIAL: ILLUSION OF TIME

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Seit jeher ist die Weihnachtssaison Nintendos beste Zeit, um zu glänzen. Daran hat sich auch dieses Jahr nichts geändert, denn pünktlich zur besinnlichen Zeit fährt Big N wieder die ganz großen Geschütze auf. Mit der Wii-U-Version von *Super Smash Bros.* liefert Nintendo nicht nur einen ganz starken Anwärter auf das Spiel des Jahres 2014 ab, die Nintendo-Helden-Prügelei stellt sogar konsolenübergreifend viele Beat'em-Up-Konkurrenten locker in den Schatten. Wir haben den Smash-Hit mehrere Wochen lang intensiv gespielt und unsere Erkenntnisse für euch in einem ausführlichen Test zusammengefasst. Darüber hinaus verraten wir euch in unserer Tipps&Tricks-Rubrik, wie ihr alle geheimen Kämpfer und Stages freischaltet und geben euch nützliche Kampftipps. Und natürlich haben wir uns auch ausführlich mit Nintendos Amiibo-Sammelfiguren beschäftigt, die parallel zu *Super Smash Bros.* erschienen sind. Wie gut ist die Qualität der Miniatur-Modelle? Taugen die Funktionen in den Spielen? Was wünschen wir uns für die Zukunft? Das und alles Weitere erfahrt ihr in unserem Test zu Nintendos Amiibo.

Super Smash Bros. ist eindeutig der spannendste Titel, der kürzlich in den Händlerregalen gelandet ist, jedoch bei Weitem nicht der einzige. Unter anderem erwarten euch daher auch Tests zu Ubisofts Open-World-Action *Watch Dogs*, dem charmanten Puzzlespiel *Captain Toad: Treasure Tracker*, dem Rollenspielschwergewicht *Persona Q: Shadow of the Labyrinth* und dem Indie-Geheimtipp *Shovel Knight*. Außerdem haben wir die japanische Import-Fassung von *Youkai Watch 2* ausgiebig gespielt und schildern unsere Erlebnisse in einer großen Vorschau.

Abgerundet wird die Ausgabe vom dritten Teil unserer großen Jubiläums-Reportage zu Nintendos 125. Geburtstag, einem Retro-Feature zum Rollenspiel-Klassiker *Illusion of Time* und zahlreichen Tests zu den aktuellen Highlights im Nintendo eShop. Zudem verraten wir euch, wo ihr in *Shovel Knight* alle 46 versteckten Notenblätter findet. Und wie immer mit dabei sind selbstverständlich unsere Communityseiten, unsere monatliche Kolumne und die N-ZONE-Zeitreise.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

SUPER SMASH BROS. FÜR Wii U (Test + Tipps)

Seite 30 + 84

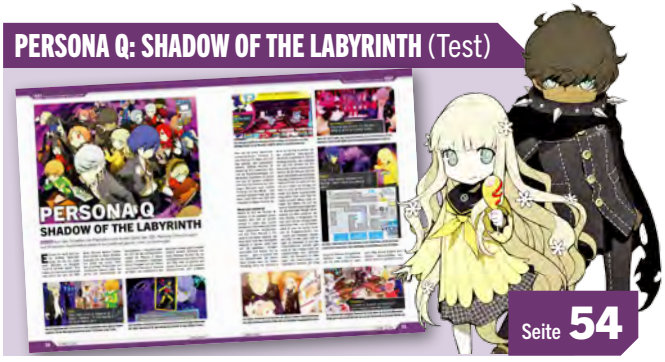
Mit dem neuen *Smash* für Wii U hat Nintendo einen Volltreffer gelandet!

YOUKAI WATCH 2 (Vorschau)

Seite 16

Kriegen die Pokémon bald Konkurrenz? Wir haben den Japan-Megaseller gespielt.

PERSONA Q: SHADOW OF THE LABYRINTH (Test)



Seite 54

Und wieder erscheint ein tolles RPG für den 3DS. Wie toll, lest ihr im Test.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Besonderheit des Monats:**
  Diese Ausgabe, die ihr gerade in Händen haltet, ist etwas Besonderes. Wieso? Weil darin so viele Meinungskästen enthalten sind wie schon lange nicht mehr! Ganze 21 der sehr persönlichen Stellungnahmen haben es in die Ausgabe geschafft. Insbesondere mit *Super Smash Bros.* und den Amiibo haben wir uns in der gesamten Redaktion ausführlich beschäftigt und daher auch fleißig unseren Senf dazugegeben.
- **Test, den jeder machen wollte:**
  Was für eine Frage! *Super Smash Bros.*, natürlich! Wie gerade angesprochen, hat sich die gesamte Redaktion immer wieder mal für das eine oder andere Match eingefunden. An zweiter Stelle war übrigens *Captain Toad*.
- **Enttäuschung des Monats:**
  Wir hegten ja schon unsere Zweifel bezüglich der Qualität von *Sonic Boom*. Doch dass das neuste Abenteuer mit dem blauen Turbo-Igel dermaßen schlecht ausfallen würde, hätten wir nicht erwartet. Wirklich sehr schade!

DAS TEAM

HEFTINHALT 01/2015

TEST | SUPER SMASH BROS. FÜR Wii U

MARCO

Die Diskussion darüber, welcher *Super Smash Bros.*-Teil der Allerbeste ist, wird von Fans oftmals sehr emotional geführt. Eines lässt sich mit Sicherheit sagen: *Super Smash Bros.* für Wii U wird in dieser Streitfrage ab sofort auch sehr, sehr oft Erwähnung finden. Wir haben zahllose Matches in dem kunterbunten Nintendo-Prügler bestritten und verraten euch, warum sich Wii-U-Besitzer das Maskottchen-Gekloppe unter keinen Umständen entgehen lassen dürfen.

START

Editorial ... 03
Heftinhalt ... 04
Magazin ... 06

VORSCHAU

Most Wanted ... 14

3DS

Great Ace Attorney ... 20
Youkai Watch 2 ... 16

TEST

Amiibo ... 36
Charts ... 66
Das Team ... 25
Meinungsmache ... 26
Release-Termine ... 28
So testen wir ... 24
Top-Spiele ... 58

Wii U

Breath of Fire (Virtual Console) ... 70
Captain Toad: Treasure Tracker ... 42
Golden Sun 2: Die vergessene Epoche (Virtual Console) ... 69
Hyrule Warriors: Twilight Princess DLC (eShop) ... 68
Mario Kart 8 DLC-Pack 1 (eShop) ... 48
Mega Man 7 (Virtual Console) ... 71
Pier Solar and the Great Architects (eShop) ... 72
Shovel Knight (eShop) ... 46
Sonic Boom: Lyrics Aufstieg ... 50
Super Smash Bros. für Wii U ... 30
Tengami (eShop) ... 71
Thomas Was Alone (eShop) ... 73
Watch Dogs ... 38

3DS

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham ... 53
Lufia: The Legend Returns (Virtual Console) ... 73
Persona Q: Shadow of the Labyrinth ... 54
Shovel Knight (eShop) ... 47
Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall ... 52
Tetris Ultimate ... 45

ONLINE

Nintendo eShop ... 68

REPORTAGE & SPECIAL

Nintendo wird 125 – Teil 3 ... 80

RETRO

Illusion of Time ... 74
N-ZONE-Zeitreise ... 78

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga ... 90
Spielerforum ... 88
Tipps & Tricks: Shovel Knight ... 86
Tipps & Tricks: Super Smash Bros. für Wii U ... 84

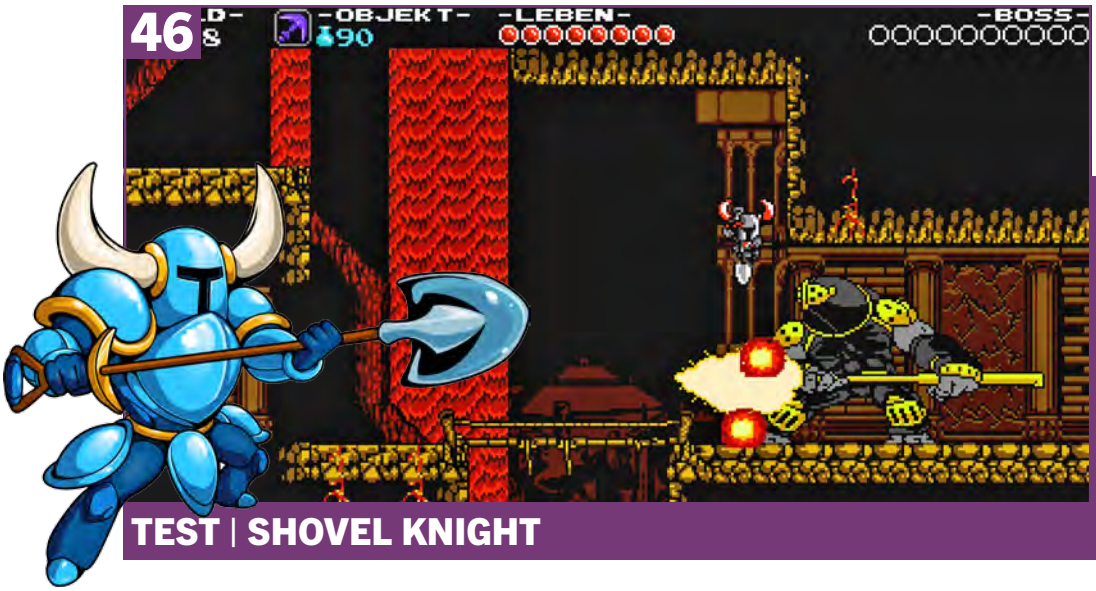
MEINUNGEN

Kolumne ... 96
Leserbriefe ... 92

FINALE

Heftvorschau ... 98
Impressum ... 98

46



TEST | SHOVEL KNIGHT

LUKAS

Als *Shovel Knight* vor vielen, vielen Monaten erstmals auf Kickstarter vorgestellt wurde, war ich sofort vom liebevollen Retro-Stil sowie dem allen Anschein nach knackig-spaßigen Gameplay angetan. Nachdem ich den Titel inzwischen zum zweiten Mal beendet habe, bin ich froh, verkünden zu dürfen, dass das von zahlreichen NES-Abenteuern inspirierte 2D-Abenteuer tatsächlich so gut geworden ist wie erhofft. Auf Seite 46 erfahrt ihr alles, was ihr wissen müsst!

38

TEST | WATCH DOGS

VIKTOR

Watch Dogs, da klingelt doch was: War das nicht dieser spielbare Überwachungs-Thriller, der Mitte des fast vergangenen Jahres für Playstation und Xbox erschienen ist? Ja, es lässt sich nicht verleugnen: Mit fast einem halben Jahr Zeit zwischen dem Release des Titels für die Sony- und Microsoft-Konsolen und nun der Wii U hält sich die Begeisterung vieler Spieler in Grenzen. Ob zumindest die Umsetzung passt, verraten wir euch in unserem Test zum Open-World-Abenteuer.

50

TEST | SONIC BOOM: LYRICS AUFSTIEG

BENJAMIN

Es gibt Spiele-Serien, da weiß man schon lange vor dem Release neuer Ableger, dass hier auf jeden Fall etwas Großes auf uns zukommt: spielerische und technische Perfektion, welche die Besonderheiten der jeweiligen Hardware perfekt ausnutzt und stundenlangen Spielspaß der Extra-Klasse garantiert. *Super Mario* ist eine solche Serie. *Sonic* nicht. Und *Sonic Boom: Lyrics Aufstieg* darf sich ab sofort stolz als das wahrscheinlich schlechteste *Sonic*-Spiel aller Zeiten bezeichnen.

Alle Titel dieser Ausgabe

Amiibo, Test ... 36
Breath of Fire, Online ... 70
Captain Toad: Treasure Tracker, Test ... 42
Devil's Third, Start ... 10
Etrian Odyssey and the Mystery Dungeon, Start ... 06
Etrian Odyssey V, Start ... 06
Golden Sun 2: Die vergessene Epoche, Online ... 69
Great Ace Attorney, Vorschau ... 20
Hyrule Warriors: Twilight Princess DLC, Online ... 68
Lego Batman 3: Jenseits von Gotham, Test ... 53
Lufia: The Legend Returns, Online ... 73
Mario Kart 8 DLC-Pack 1, Test ... 48
Mega Man 7, Online ... 71
New Super Mario Bros. Wii, Start ... 07
OlliOlli, Start ... 07
Persona Q: Shadow of the Labyrinth, Test ... 54
Pier Solar and the Great Architects, Online ... 72
Pokémon Alpha Saphir, Start ... 10
Pokémon Omega Rubin, Start ... 10
Rodea: The Sky Soldier, Start ... 09
Shovel Knight, Test ... 46
Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall, Test ... 52
Sonic Boom: Lyrics Aufstieg, Test ... 50
Super Smash Bros. für Wii U, Test ... 30
Tengami, Online ... 71
Tetris Ultimate, Test ... 45
Thomas Was Alone, Online ... 73
Watch Dogs, Test ... 38
Youkai Watch 2, Vorschau ... 16

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDO PATENTIERT EMULATOR

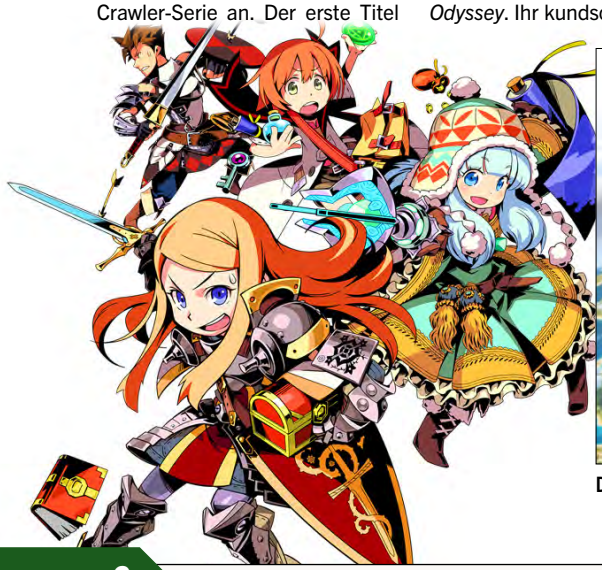
Biz Tummeln sich die Klassiker des alten Game Boy bald auf den Smartphones dieser Welt?

Der japanische Spielekonzern sicherte sich kürzlich die Patentrechte für Emulatoren klassischer Game-Boy-Spiele auf Smartphones. Das Patent bezieht sich dabei nicht nur auf mobile Geräte, sondern etwa auch auf eingebettete Monitore in Flugzeugsitzen. Lassen sich beliebte Spielemarken wie *Super Mario* und *The Legend of Zelda* also womöglich bald auf anderen Plattformen zocken? Die Steuerung der Klassiker könnte man aufgrund der geringen Anzahl an Spiele-Buttons auf den Ur-Game Boys jedenfalls relativ leicht für eine Nutzung auf Smartphones anpassen. Mit einem Patent sichert man sich zunächst aber nur die Rechte an einem Produkt – ob man diese dann letztendlich nutzt, steht auf einem ganz anderen Blatt. In diesem Fall wird sich Nintendo die Patentrechte wohl nur vorsichtshalber gesichert haben. Es ist nämlich viel wahrscheinlicher, dass man sich mit diesem Schritt eine legale Basis schaffen will, damit Drittanbieter keine entsprechende Software auf den Markt bringen können, um Game Boy-Spiele auf Mobilgeräten zu emulieren. Zudem hatte der Spielekonzern in der Vergangenheit immer wieder betont, die eigenen Spielemarken nicht auf einer fremden Hardware veröffentlichen zu wollen. Gerade die Titel der Nintendo-Franchises stellen einen wichtigen Kaufgrund für die eigenen Konsolen dar. Ein ähnliches Patent hatte Nintendo bereits 2003 angemeldet und nun wohl einfach eine Aktualisierung vorgenommen. Völlig ausgeschlossen ist aber natürlich nicht, dass Nintendo den Fuß in neue Marktregionen setzen will.

ATLUS GEHT IN DIE OFFENSIVE

3DS Sowohl ein neues *Etrian Odyssey* als auch ein Spin-off gehen nächstes Jahr an den Start.

Freunde der Spielreihe *Etrian Odyssey* dürfen sich freuen. Nachdem *Etrian Odyssey Untold 2* in Japan auf den Markt kam, kündigte Entwickler Atlus gleich zwei neue Ableger der Dungeon-Crawler-Serie an. Der erste Titel namens *Etrian Odyssey and the Mystery Dungeon*, bei dem Atlus mit Spike-Chunsoft zusammenarbeitet, verknüpft dabei das Spielprinzip der *Mystery Dungeon*-Spiele mit Elementen von *Etrian Odyssey*. Ihr kundschaftet zufällig generierte Dungeons aus, steuert eure Helden aus der Vogelperspektive durch verwinkelte Gassen und stellt euch dabei gefährlichen Monsterhorden. Außerdem kündigte Entwickler Atlus zudem mit *Etrian Odyssey 5* den offiziellen fünften Teil der Reihe an. Das Spin-off erscheint bereits am 3. März 2015 für den 3DS in Japan, bei *Etrian Odyssey 5* ist hingegen noch nichts Genaueres bekannt. Vielleicht ist dieses Mal sogar eine Version für Wii U drin?



Das erste offizielle Artwork deutet so einiges an. Bricht *Etrian Odyssey* auf in Richtung Weltraum?

NEUE ZELDA-KONZERTTERMINE

Biz 2015 macht die *The Legend of Zelda*-Konzertreihe erneut auch in Deutschland Halt.

2011 feierte *The Legend of Zelda* Geburtstag – 25 Jahre hatte die traditionsreiche Action-Adventure-Reihe damals auf dem Buckel. Neben der Veröffentlichung einiger neuer Spiele – darunter das Wii-Abenteuer *The Legend of Zelda: Skyward Sword* – wurde dieses Jubiläum durch eine weltweit tourende *The Legend of Zelda*-Konzertreihe mit dem klingenden Namen „Symphony of the Goddesses" begangen. Vorgetragen von professionellen Orchestern aus aller Herren Länder, wurden hier Musikstücke aus sämtlichen Ablegern der renommierten Spiele-Reihe vorgetragen. Nachdem die Tournee inklusive einer veränderten Songliste schon mehrmals neu aufgelegt wurde und dabei unter anderem auch in Deutschland gastierte, ist es 2015 ein weiteres Mal so weit – und auch Deutschland ist mit dem Standort Düsseldorf am 19. April erneut mit dabei. Weitere Auftritte werden unter anderem in Nashville, Tokio, London, Paris, Montreal und Houston stattfinden. Es ist davon auszugehen, dass hier ebenfalls bisher noch nicht vorgetragene Stücke zum Besten gegeben werden – angesichts des bis dahin erfolgten Releases von *Majora's Mask 3D* ist ein Fokus auf das 3DS-Abenteuer vorstellbar.

SUPER SMASH BROS. ÜBERHOLT MARIO KART

Wii U Nintendos neuer Prügler ist das am schnellsten verkaufte Wii-U-Spiel in den USA.

Einen unglaublichen Verkaufsstart legte der neueste Ableger der *Smash Bros.*-Serie in den USA hin. In nur drei Tagen gingen über 490.000 Exemplare von *Super Smash Bros.* über die Ladentheke. Damit überholt der Wii-U-Titel den bisherigen Spitzenreiter *Mario Kart 8* und setzt sich auf den ersten Platz. Ganz überraschend kam dieser Erfolg nicht, denn bereits die Vorbestellungen verzeichneten ein Rekordhoch. Insgesamt hat sich die Reihe damit nun schon über 14 Millionen Mal in den USA verkauft. *New Super Mario Bros. Wii* hingegen verkaufte sogar ganz alleine 10 Millionen Kopien in den USA, wie Nintendo of America stolz mitteilte. Der Erfolg von *Super Smash Bros.* dürfte der Wii U auch in Europa noch einmal einen ordentlichen Schub im Weihnachtsgeschäft verleihen.

OLLIOLLI ERSCHEINT AUF Wii U UND 3DS

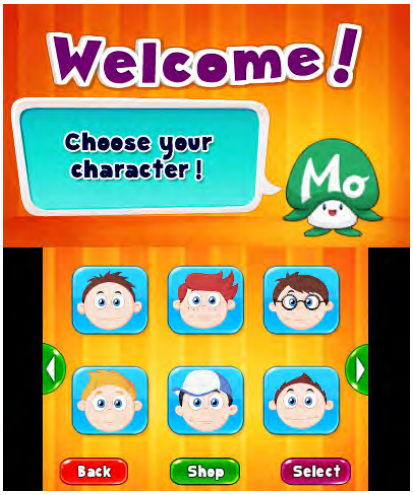
Wii U/3DS Tony Hawk war gestern – Schwingt euch in 2D auf das virtuelle Skateboard!

Der Indie-Titel *OlliOlli* erfreut sich sehr großer Beliebtheit. Daher dürft ihr euch ab dem Frühjahr 2015 auch auf den Nintendo-Konsolen Wii U und 3DS an coolen Tricks und Stunts auf dem Skateboard versuchen. In einer pixeligen 2D-Retro-Optik übt ihr euch an coolen Boardslides, Nosegrinds und Kickflips in über 100 verschiedenen Levels. Bis ihr alle 120 Tricks gemeistert habt, wird wohl einige Zeit vergehen. Bei den vielen Dutzend Challenges zählt auch das richtige Timing, um wieder sicher auf dem Skateboard zu landen. In Daily Grinds messt ihr euch zudem mit Spielern aus der ganzen Welt und slidet über Locations mit Panzern, Helikoptern und Dinosauriern.

Den Rücken von Godzilla runtersliden und als Sprungrampe nutzen. Okay.

CHAT-A-LOT FÜR 3DS ANGEKÜNDIGT

3DS Der Pictochat bekommt einen Nachfolger für Text- und Sprachchats auf dem 3DS.



Für den Nintendo 3DS erscheint mit *Chat-A-Lot* eine neue Sprach- und Textsoftware von Publisher Teyon auf dem Handheld. Mit dem Chat-Programm könnt ihr euch mit anderen 3DS-Besitzern lokal oder über das Internet verbinden und Text-Chat-Gruppen von bis zu zehn Personen erstellen. In den richtigen Sprach-Chats dürfen hingegen nur bis zu vier Personen teilnehmen. Mithilfe der Nintendo-3DS-Freundesliste könnt ihr Kontakte in die Software importieren. Darüber hinaus gibt es auch die Möglichkeit, eigene Bilder zu malen und mit Freunden zu teilen sowie euren Avatar individuell anzupassen. Eltern können einzelne Features auch mit Passwörtern sichern. In den USA ist *Chat-A-Lot* bereits erschienen und ein Release in Europa soll in naher Zukunft folgen.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

691: Koichi Hayashida, der Produzent von *Captain Toad: Treasure Tracker* verriet in einem Interview, dass die Toads – auch Toad und Toadette – weder männlich noch weiblich sind und Unterschiede rein optischer Natur sind.

692: Pauline, das erste Entführungsopfer von Donkey Kong im gleichnamigen Arcade-Spiel, hieß in der japanischen Originalversion gar nicht Pauline. Auf Nintendos Heimatmarkt wurde sie schlicht „Lady“ genannt.

693: *Mario Kart: Super Circuit* für den Game Boy Advance sollte ursprünglich Online-Features enthalten. Möglich gemacht werden sollte dies durch ein spezielles Link-Kabel, mit dem man den Handheld mit einem Handy verbinden hätte können. So wäre es zum Beispiel möglich gewesen, Geisterdaten der gefahrenen Rennen mit Freunden zu tauschen. Letztendlich blieb es jedoch bei dem Gedanken.

694: Der Anti-Graviationsabschnitt auf der Retro-Strecke Marios Piste in *Mario Kart 8* wird von sogenannten Ultra Arms in die Höhe gehoben, einem Spielzeug, welches 1966 vom späteren Game-Boy-Erfinder Gunpei Yokoi ersonnen wurde.

695: *The Wonderful 101* gaukelt euch bezüglich der Anzahl spielbarer Helden etwas vor. Inklusive freischaltbarer Protagonisten kommt das Abenteuer auf satte 115 wundervolle Recken.

696: Wenige Monate nach dem Release der 3DS-Versionen von *Nintendogs* mit dem sinnigen Untertitel + *Cats* veränderte Nintendo die Spieleverpackungen der Haustier-Simulationen, indem farbige Papierschuber darübergestülpt wurden. Der Grund: weniger versierte Kunden hatten davor oftmals nicht bemerkt, dass es sich bei den Titeln um neue Spiele für einen neuen Handheld handelte, da die Designs der Verpackungen jenen der Vorgänger sehr ähnlich waren.

697: Der Virtual Boy gilt gemeinhin als Nintendos größter Flop. Shigeru Miyamoto schien dies bereits im Vorfeld geahnt zu haben. Nach eigenen Aussagen war er bereits während der Entwicklung von verschiedenen Prototypen und später dem schlussendlichen Konzept des klobigen Pseudo-Handhelds nicht überzeugt. Anders als bei fast allen anderen Konsolen Nintendos weigerte er sich sogar, beim Design des Virtual-Boy-Controllers beratend mitzuwirken.

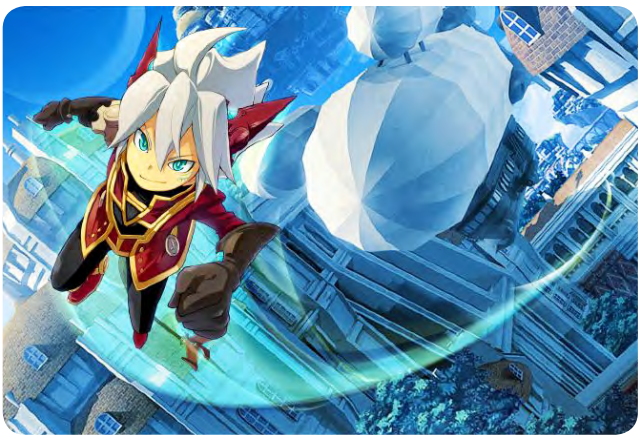
698: Der Game Boy ist das bisher einzige Videospiel-System, welches schon einmal die Erdatmosphäre verlassen hat: Alexander A. Serebrow hatte 1993 seinen Game Boy samt *Tetris* während seines Aufenthalts auf der Raumstation MIR mit dabei.

699: Reggie Fils-Aimé war nicht immer bei Nintendo of America: Zuvor arbeitete er unter anderem als United States Marketing Chef für Guinness und als Senior Director for National Marketing bei Pizza Hut.

700: Der Name von Charles Martinet, dem Synchronsprecher von Mario, Luigi und vielen anderen Pilzkönigreich-Bewohnern, wird in den Credits von *Super Smash Bros.* für das N64 fälschlicherweise Charles Martinee geschrieben.

RODEA THE SKY SOLDIER

3DS Der rasante Action-Titel ist auch nach langer Verzögerung immer noch auf Kurs.



Lange war es still um das aktuelle Projekt von Prope, doch nun meldet sich *Rodea the Sky Soldier* mit einem verheißungsvollen Lebenszeichen zurück. Der Titel wurde von der Wii auf die Wii U verschoben und soll in Japan bereits im Frühjahr 2015 für Wii U und 3DS erscheinen. Bei *Rodea the Sky Soldier* handelt es sich um ein Fantasy-Action-Adventure von Yuji Naka, der bereits an *Sonic the Hedgehog* und *Nights Into Dreams…* mitarbeitete. Hauptprotagonist Rodea nimmt es dabei mit Gegnern auf, die um ein Vielfaches größer sind als er selbst. Da das Hauptaugenmerk bei der Produktion des Spiels zunächst vor allem auf der Wii lag, musste man die Steuerung erst so anpassen, dass es sich auch auf dem 3DS rund anfühlt, wie der Publisher Kadokawa Games jüngst erklärte. Die Kontrolle des Helden während des Fluges soll sich richtig straff anfühlen und die Flugelemente mit jedem Knopfdruck zu spüren sein. Ob und vor allem wann wir das Spiel auch in unseren Gefilden begrüßen dürfen ist derzeit noch unklar.

3DS-XL-MODELL EINGESTELLT

3DS In Japan wird die Produktion des alten Handhelds 3DS XL schon bald nicht mehr fortgeführt.

Bei uns ist der Nachfolger des 3DS XL noch nicht einmal auf dem Markt, da beendet man in Japan bereits in Kürze die Produktion des alten Nintendo 3DS XL, wie Nintendo of Japan mitteilte. Damit haben die Japaner keine andere Wahl als auf das neuere Modell des Nintendo 3DS XL umzusteigen, falls sie eine größere Variante der Handheld-Konsole erwerben wollen. Das normale Modell des Nintendo 3DS wird in Japan jedoch weiterhin verfügbar sein. Wie lange man bei uns in Europa und in den USA das alte Modell noch im Handel erwerben kann, ist bislang nicht bekannt. In Europa sollen die zwei „New Nintendo 3DS“-Modelle 2015 auf den Markt kommen. Einen genauen Termin gibt es von Nintendo immer noch nicht. Es bleibt also genug Zeit, die aktuelle Version zu erwerben.

THE PIANO COLLECTION

Biz Kickstarter-Kampagne von Chris Hülsbeck erntet beachtlichen Erfolg.

Chris Hülsbeck mag der heutigen Jugend vielleicht kein Begriff mehr sein, doch zu Beginn der 90er-Jahre machte sich der Musiker mit diversen Videospiel-Soundtracks einen Namen, worunter die Mucke aus *Turrican* wohl zu den bekanntesten gehören dürfte. Dass es auch heute Menschen gibt, die den Klängen von damals lauschen wollen, hat die im November von Hülsbeck ins Leben gerufene Kickstarter-Kampagne eindrucksvoll bewiesen: Nach gerade einmal 66 Minuten war die angepeilte Summe von 10.000 Dollar bereits erreicht, rund 38 Tage vor Schluss liegt das gesammelte Geld bei knapp 49.000 Dollar. All jene, die das Projekt bis zum 11. Januar 2015 mit mindestens 19 Dollar unterstützen, erhalten ein digitales Album samt diverser Boni, arrangiert auf dem Piano von Patrick Nevian, der schon öfters Cover-Versionen der bekannten Kompositionen zum Besten gegeben hat. Wer etwas mehr Geld aufbietet, kann das Album auch als CD erwerben. Interessiert? Dann fix „The Piano Collection“ auf Kickstarter suchen!

POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR

3DS Hiermit reichen wir euch den Test der Mehrspieler-Modi in *Pokémon Omega Rubin* und *Alpha Saphir* nach! Können die Taschenmonster auch im Versus überzeugen?

Dass man in *Pokémon* seit jeher kämpfen und tauschen kann, brauchen wir euch nicht zu erzählen – diese Kernelemente der Serie sind auch in *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* wieder enthalten. Lokal tretet ihr gegen Freunde an, online könnt ihr an Turnieren in aller Welt teilnehmen oder über die Global Trade Station (GTS) alle möglichen Pokémon ganz verschiedener Trainer erhalten. Das funktioniert wie schon in *X* und *Y* gut – bei uns traten während des Tests zwar einmal Verbindungsprobleme auf, das lag aber sicher auch am Ansturm auf die Server kurz nach Release. Neu in *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* sind einige StreetPass-Funktionen. Lauft ihr mit eurem 3DS an anderen Spielern vorbei, übertragt ihr jetzt etwa auch eure Geheimbasis an diese Spieler. Im Gegenzug taucht natürlich auch die Basis des anderen Spielers bei euch in der Region auf – habt ihr sie einmal gefunden, könnt ihr dort gegen ihren Besitzer einmal pro Tag kämpfen. Sehr praktisch und gut als Training geeignet! Zum ersten Mal wird über StreetPass aktuell übrigens auch ein besonderes Item verteilt: das Äon-Ticket, mit dem ihr Latias in *Omega Rubin* und Latios und *Alpha Saphir* erhalten könnt. Sobald ihr einem Spieler begegnet, der das Äon-Ticket in seinem Beutel hat, erhaltet auch ihr es – und könnt es wiederum an die nächsten Leute weiterreichen, denen ihr begegnet. Gerade zu Anfang der Aktion ist es also relativ schwer, an eins der Tickets zu kommen, spätestens zur nächsten Gamescom sollte dann aber jeder eines haben. Uns gefällt diese innovative Idee von Nintendo!

Diese Geheimbasis von Milly könnt ihr mithilfe des QR-Codes finden.

Henner hätte in der GTS gern ein Mew für sein Yveltal, doch seltene Pokémon können hier nicht getauscht werden.

MEHRSPIELER 9

Abseits der wie üblich gut umgesetzten Standard-Funktionen wie Kämpfen und Täuschen stechen auch einige neue Mehrspieler-Ideen positiv hervor.

NEUE INFOS ZU DEVIL'S THIRD

Wii U Der Exklusiv-Titel für die Wii U soll neue Maßstäbe im Shooter-Genre setzen.

Tomonobu Itagaki, niemand anderes als der Erfinder vom Prügel-Hit *Dead or Alive* und dem grandiosen Action-Kracher *Ninja Gaiden*, äußerte sich jüngst zum aktuellen Stand seines neuen Titels *Devil's Third*, der sich aktuell bei seiner 2009 gegründeten Firma Valhalla Game Studios in Entwicklung befindet. Laut seiner Aussage schreiten die Arbeiten sehr gut voran. So sind zum Beispiel mittlerweile alle Filmsequenzen, die es im fertigen Spiel zu sehen geben wird, bereits abgedreht und man ist zuversichtlich, den Titel im kommenden Jahr auf den Markt zu bringen. Sofern euch das Spiel gerade nichts sagt: *Devil's Third* mischt verschiedene Mechanismen von Action- und Shooter-Spielen. Neben einer breiten Palette an Schusswaffen steht euch in *Devil's Third* auch ein Arsenal verschiedener Nahkampfwaffen wie Katana-Klingen und einhändige Äxte zur Verfügung. Damit schnetzelt ihr euch dann mit eurem am ganzen Körper tätowierten Helden durch gegnerische Feindeshorden. Für den Mehrspielermodus ließ sich Itagaki von Spielen wie *Call of Duty* oder *Halo* inspirieren, es dürfte also recht rasant und chaotisch zugehen. Itagaki ist hierbei sehr ambitioniert und will zusammen mit seinem Team neue Maßstäbe für Shooter auf Konsolen setzen. Nahezu alle Spezifikationen, die von Anfang an im Multiplayer geplant wurden, seien bereits integriert. Doch auch der Einzelspielermodus kommt nicht zu kurz. So soll die Handlung im Story-Modus in *Devil's Third* laut Itagaki noch umfangreicher ausfallen als die von *Ninja Gaiden*. Als Zielgruppe hat man dabei sowohl Gelegenheitsspieler als auch Hardcore-Zocker im Visier. Wie das funktionieren soll, werden wir euch irgendwann im kommenden Jahr verraten können.

Unsere Redakteure blicken zurück: LIEBLINGSARTIKEL aus 25 Jahren Computec-Geschichte

STEFAN WEISS

Redakteur bei PC Games – Begonnen hat Stefans Computec-Tätigkeit schon 1995, als freier Tipps&Tricks-Autor. Im Januar 2000 hängte er seinen Forstberuf an den Nagel, um die Tipps-Redaktion fest angestellt zu verstärken. 2005 wechselte Stefan ins Review-Preview-Kernteam von PC Games. Sein Steckenpferd, möglichst gute und aussagekräftige Screenshots zu erstellen, ist ebenso geblieben wie der Drang, Spiele kompett durchzuspielen.

2005: Amerikanische Geschichte auf 20 Seiten getestet

Autor: Stefan Weiß Ausgabe: PC Games 10/2005

Ein Test der Superlative war mit Sicherheit der zu *Age of Empires 3*. Die damals noch für die PC Games schreibenden Kollegen Oliver Haake, Dirk Gooding und auch meine Wenigkeit nahmen sich das ambitionierte Echtzeitstrategiespiel zur Brust, um es möglichst komplett zu erfassen. Welche Ausmaße das annahm, hielten wir in folgendem Info-Kasten fest: „Was braucht man für den Test von *AoE 3*? Drei PCs mit frisch installierten Spielversionen, drei Redakteure und dazu viel Kaffee, Fastfood und belastbare Layouter. Nur eine Woche vor Redaktionsschluss erreichte uns die Goldversion des Spiels. Wir zockten alle drei Kampagnen von A bis Z durch und testeten *AoE 3* obendrein in unzähligen LAN- und Skirmish-Partien. Dazu kamen einige Matches mit Betatestern und Entwicklern der Ensemble Studios." Die Ergebnisse mündeten in einen Mega-Test, der auf 20 Seiten stattfand. Die umfassende Teststrecke war unterteilt in die Themenkomplexe Spielüberblick, Heimatstadtfeature, künstliche Intelligenz, Wegfindung, Balancing, Mehrspielermodus, bot eine doppelseitige Motivationskurve sowie Technik-Check plus Tuning. Doch damit nicht genug, in der einen Woche entstand quasi nebenbei noch ein 36-seitiges Hochglanz-Booklet zu *Age of Empires 3*, gefüllt mit Komplettlösung und Tipps. Auch wenn wir stolz wie Oskar über die Strecke waren, entschlossen wir uns, einen solchen Wahnsinn nicht zu wiederholen.

2009: Von Rittern und Drachen

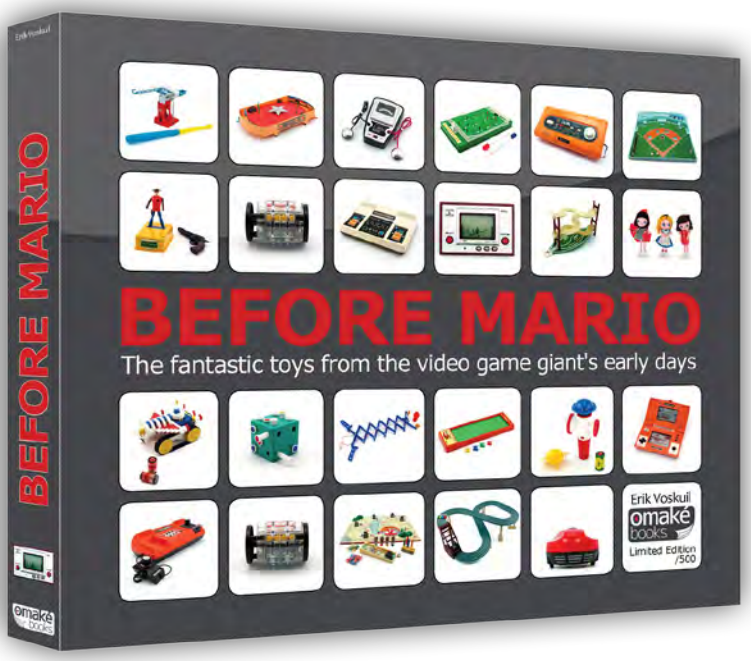
Autor: Stefan Weiß Ausgabe: PC Games 12/2009

Es kommt nicht oft vor im Leben eines Spiele-Redakteurs, dass einem die Testversion zu einem Spiel von einem Ritter in schimmernder Rüstung überbracht wird. Bei *Dragon Age: Origins* war dies jedoch so. Quasi als Bote Fereldens bekam ich ein in Leder gehülltes und aufwendig verziertes Buch in die Hände, darin die CDs zu Biowares Rollenspielepos. Für den Test steckte ich mir das Ziel, das umfangreiche Rollenspiel wenigstens einmal komplett durchzuspielen, was mehr als 65 Netto-Spielstunden verschlang. Dabei galt es obendrein, auch ausgewählte Leserfragen in den Test mit einzubeziehen. Denn nur selten fieberten Rollenspieler einem Release so entgegen wie bei *Dragon Age: Origins*.

2011: Zusammen mit Lesern durch Aventurien

Autor: Stefan Weiß Ausgabe: PC Games 01/2010

Ein Artikelformat, das mir in der Vergangenheit immer sehr gut gefallen hat, hört auf den Namen Sneak Peek. Dabei kam ich mehrfach in den Genuss, zusammen mit spielbegeisterten Lesern einen Tag lang eine Vorabversion eines Spiels auszuprobieren. Der direkte Austausch mit den Lesern, ihre Emotionen und Meinungen waren dabei stets sehr gute Quellen, um die entsprechenden Artikel mit Leben zu füllen. Die für mich schönste Veranstaltung plus der daraus entstandene Vorschaubericht war die Sneak Peek zu *Drakensang: Am Fluss der Zeit*. Beim in Berlin ansässigen Entwicklerstudio Radon Labs erlebten wir dabei eine so gut wie fertige Version des DSA-Rollenspiels. Normalerweise ist ein solcher Besuch kurz vor Release kaum möglich, da für die Entwickler in der Regel Crunchtime herrscht und man bis zur letzten Minute an Bugfixes schraubt. Nicht so bei Radon Labs: Das Team rund um Studiochef Bernd Beyreuther nahm sich alle Zeit der Welt für die Leser und uns, denn *Am Fluss der Zeit* zeigte sich in Bestzustand.



BEFORE MARIO: DAS BUCH

Biz 224 Seiten Klempner-Kult in Bestform: Wer sich auch nur ein bisschen für die Geschichte Nintendos vor den Videospielen interessiert, muss jetzt dringend Platz im Bücherregal schaffen!

Solltet ihr regelmäßig in die N-ZONE reinschauen, dürftet ihr mit dem Namen Erik Voskuil bereits etwas anzufangen wissen – schließlich taucht der freundliche Niederländer immer wieder mal auf unseren Seiten auf. Erik und das N-ZONE-Team verbindet eine gemeinsame Leidenschaft: Nintendo! Doch wo wir uns vor allem auf die Gegenwart und jüngere Vergangenheit des japanischen Unterhaltungsriesen spezialisiert haben, gilt Eriks Augenmerk der frühen Firmenhistorie Big Ns.

Shroom statt Pilz

Als Eigentümer der größten Sammlung antiquarischer Nintendo-Spielzeuge weltweit ist Erik nicht nur der Betreiber eines genialen Blogs (www.beforemario.com) und unsere erste redaktionelle Anlaufstelle für faszinierende Fotos japanischer Vintage-Kunstwerke, sondern ab sofort auch Buchautor! Mit seinem Werk *Before Mario: The Fantastic Toys from the Video Game Giant's Early Days* hat Erik am 20. November 2014 eines der wohl großartigsten Nachschlagewerke rund um Nintendos Produktgeschichte vom Baseball Board (Release: 1965) bis zum NES (Release: 1983) auf die Beine und in die Regale der Buchhändler gestellt. Für den genialen Preis von knapp 28 Euro findet ihr das faszinierende Kompendium im (ausgesprochen gut sortierten) Fachgeschäft, ganz einfach im Netz zum Beispiel direkt beim Hersteller unter www.omakebooks.com oder bei den einschlägigen deutschen Online-Buchhändlern. Ein kleiner Wermutstropfen dabei: *Before Mario* wird bisher nur in Englisch und Französisch angeboten, eine deutsche Übersetzung ist im Augenblick noch nicht geplant.

Viel Herz für die Augen

Macht aber nix! Zwar finden sich auf den 224 prall gefüllten, edlen Seiten neben einem Vorwort des Game-Boy-Miterfinders Satoru Okada und einem Interview mit Erik selbst auch tonnenweise hochinteressante Informationen zu Nintendos Vergangenheit, im Herzen ist *Before Mario* aber ein Artbook. Selbst völlig ohne Fremdsprachenkenntnisse kann man deshalb zwischen den mit irrsinniger Mühe gestalteten Seiten in eine längst vergangene Welt fernöstlicher Spielzeug-Jahrzehnte abtauchen. Und wer das Englische oder Französische beherrscht, wird hiermit zu einem echten Nintendo-Archäologen.

Anzeige

GAMES TV 24

Die kostenlose Video-App für Gamer – jetzt für Android und iOS!

Highlights im Überblick

- Weit über 10.000 Videos in der Datenbank – jeden Tag kommen neue Videos dazu!
- Highlight-Kanal: Die aktuell besten Gaming-Videos sofort am Start und zappen wie im TV
- Spezielle Kanäle für Playstation, Xbox, Nintendo, PC und Mobile
- Einfache Suche und intuitive Menüführung: Blitzschnell zum gewünschten Video
- Mit gamescom-Kanal: Videos, Trailer und Berichte zu Europas Mega-Spielemesse
- Let's-Play-Kanal: Alles über die aktuelle Szene
- Mit Freunden teilen: Superbequem Videolinks per Message, Mail und Whatsapp zuschicken
- „Mein Kanal"-Feature: Individuelle Playlist-Filter für jeden Spieler-Geschmack nach Plattform, Genre und Fansets
- Favoriten: Speichert und teilt eure Lieblingsvideos!
- Tutorial-Videos: So funktioniert die *Games TV 24*-App.
- FLIPr (exklusiv für iOS): Erstellt eure eigenen Stopmotion-Clips – mit coolen Retro-Gaming-Filtern!
- Bildschirmfüllende Videos über AppleTV auf den großen Screen streamen (nur iOS)

Games TV 24 ist die ultimative Video-App von Computec Media – von Gamern für Gamer. Nach dem durchweg positiven Feedback der Gaming-Community auf die bislang exklusiv für iOS erhältliche App veröffentlicht das Fürther Verlags- und Medienhaus *Games TV 24* jetzt auch für Android-Smartphones und -Tablets. Somit können Android-User ab sofort auf Tausende Spieletrailer, Testvideos, Messespecials, Let's-Plays und Shows zugreifen – und das für alle Spiele-Plattformen, ohne kompliziertes Suchen, ohne lange Ladezeiten, dafür mit individuellen Playlists und Kanälen.

Umfassend und übersichtlich

Weit mehr als 10.000 Videos, zu denen tagtäglich neue Inhalte hinzukommen, sind in der riesigen Datenbank von *Games TV 24* bereits enthalten. Dank der intuitiven Menüführung gelangt ihr blitzschnell zum gewünschten Video – diverse Kanäle sorgen dabei stets für die nötige Übersicht: nach System gegliederte Kanäle (Playstation, Xbox, Nintendo, PC und Mobile), ein gamescom-Kanal rund um Europas größte Spielemesse, ein vom User individualisierbarer Kanal sowie ein Highlight-Kanal, in dem die aktuell besten Videos sofort abrufbereit sind. Hinzu kommen Fansets mit von den Redaktionen ausgewählten Playlists, die angesagtesten Let's-Play-Videos der Szene bzw. eurer Youtube-Stars und natürlich eure persönlichen Favoriten. Tutorial-Videos erklären euch den Umgang mit der neuen Video-App für Games, damit euch keines der Features von *Games TV 24* vorenthalten bleibt.

Jetzt herunterladen!

Neugierig? Dann sucht in eurem Store nach „*Games TV 24*" oder scannt den QR-Code, um euch die ultimative Video-App kostenlos für iOS und Android herunterzuladen. Zusätzliche Infos findet ihr auf www.gamestv24.de.

AB 21. NOVEMBER: WWW.GAMESTV24.DE/GEWINNEN

Das Games TV 24-Weihnachtsgewinnspiel

Zum Launch der Android-Fassung veranstaltet Computec Media ein Gewinnspiel, bei dem ihr einen ganz besonderen Hauptpreis gewinnen könnt: Besucht das Team von *Games TV 24* bei Computec Media in Fürth und nehmt live an einer professionellen Videoproduktion (Let's Player News oder Video-Podcast) teil! Mit enthalten sind An- und Abreise (innerhalb von Deutschland) sowie Verpflegung für zwei Personen. Zudem werden wöchentlich weitere coole Preise verlost.

So nehmt ihr teil:

Games TV 24 installieren, ab dem 21. November 2014 mit dem Browser auf www.gamestv24.de/gewinnen gehen, das Video dort ansehen und exklusive Preise abstauben!

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U/3DS)

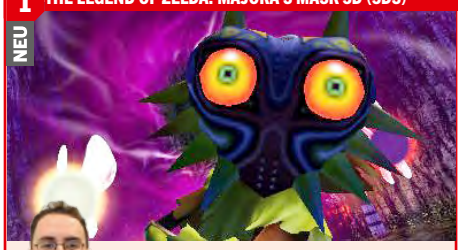
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2015

Wii U	The Legend of Zelda	2015	Action-Adventure
3DS	The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D	1. Quartal 2015	Action-Adventure

Schon seit vielen Monaten häufen sich die Andeutungen seitens Nintendo – nun haben sie endlich die Katze aus dem Sack gelassen: *Majora's Mask* erscheint als aufgepeppte Version für den 3DS. Gepaart mit dem Wii-U-Ableger der Reihe hat Zelda ganz klar die Nase vorn auf den Wunschlisten unserer Leser.

REDAKTIONS-TOP-5

1 THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D (3DS) — NEU



Wir haben die Ankündigung schon seit Monaten kommen sehen und doch haben wir uns in der Redaktion richtig gefreut, als Nintendo das Remake per Nintendo Direct ankündigte.

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 1. Quartal 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

2 SPLATOON (Wii U) — ●

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** 2. Quartal 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action

3 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U) — ●

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

4 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U) — ↑

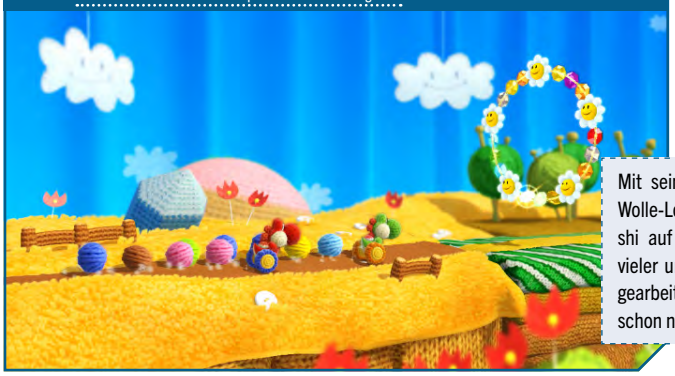
Platz im letzten Monat: 5 **Termin:** Anfang 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Good-Feel **Genre:** Jump & Run

5 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U) — NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Monolith Soft **Genre:** Rollenspiel

2 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Anfang 2015



Mit seinem charmanten Wolle-Look hat sich Yoshi auf die Wunschliste vieler unserer Leser vorgearbeitet. Wer kann da schon nein sagen!?

3 SPLATOON (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2. Quartal 2015

Nach der Ankündigung der Einzelspieler-Kampagne für *Splatoon* hat der Nintendo-Shooter die Vorfreude unserer Leser noch mal deutlich steigern können. Wir sind auch schon ganz gespannt!

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 SUPER MARIO (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 2015

Wii U	Mario Maker	Anfang 2015	Level-Editor
Wii U	Mario vs. Donkey Kong	2015	Puzzle-Spiel
Wii U	Mario Party 10	2015	Partyspiel

In *Mario Party 10* nimmt Bowser eine Sonderrolle ein. Wann wir wohl mit der nächsten Party rechnen können? Allem Anschein nach dauert es noch länger.

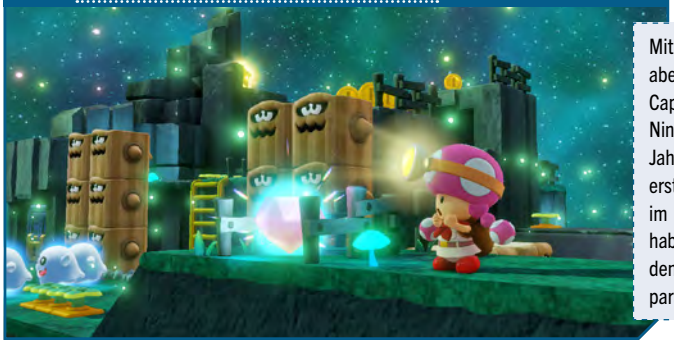
5 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2015

Während der 3DS mit tollen Rollenspielen regelrecht überflutet wird, schauen Rollenspielfans auf der Wii U in die Röhre. Doch *Xenoblade Chronicles X* wird das 2015 ändern. Es macht schon jetzt einen starken Eindruck!

6 CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER (Wii U)

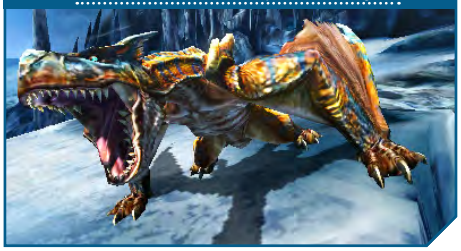
Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 2. Januar 2015



Mit dem Knobelabenteuer rund um Captain Toad hat Nintendo direkt zu Jahresbeginn den ersten Pfeil für 2015 im Köcher. Und wir haben jetzt schon den Test ab Seite 42 parat.

7 MONSTER HUNTER 4 ULT. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Anfang 2015



8 YOUKAI WATCH (3DS)

Hersteller: Level-5 **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Noch nicht bekannt

9 CODE NAME S.T.E.A.M. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** Mai 2015

10 KIRBY UND DER REGENB. (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 2. Halbjahr 2015

YOUKAI WATCH 2

Rollenspiel Konkurrenz für *Pokémon*: Ein erster Blick auf die Japan-Version von *Youkai Watch 2* offenbart das enorme Potenzial der noch jungen Serie.

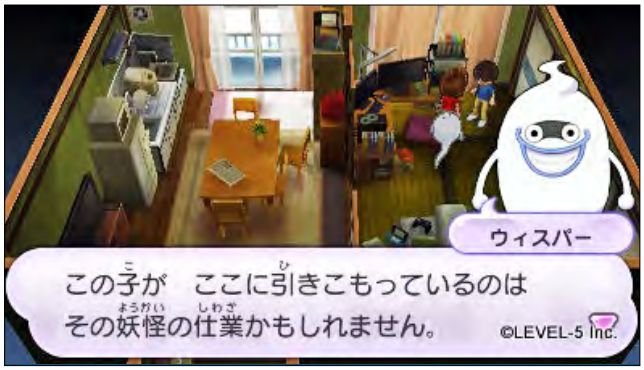
JAPAN-IMPORT VORSCHAU

GESPIELT

3DS

ACHTUNG!

Gerne hätten wir euch eigene Screenshots zu *Youkai Watch 2* präsentiert, doch da unser Aufnahmegerät an PAL-Spiele gebunden ist, konnte das japanische Modul nicht erkannt werden. Aus diesem Grund verwenden wir für unsere Preview hier offizielle Screenshots von Level-5.



Der freundliche Whisper fliegt jederzeit als Berater hinter euch her, nimmt aber nicht am Kampfgeschehen teil. Hierfür müsst ihr andere Youkais suchen.

Oben kämpfen drei eurer Youkai-Schützlinge gegen andere Geister, auf dem Touchscreen könnt ihr die Aufstellung des Teams ändern.

Als Nintendo vor mittlerweile über 18 Jahren mit einem Spiel namens *Pocket Monsters* versuchte, dem schon arg betagten Game Boy neues Leben einzuhauchen, ahnte wohl noch keiner der verantwortlichen Entwickler, welch kolossale Welle sie in Gang gebracht hatten. Das anfangs nur für Japan vorgesehene Rollenspiel, in dem es um das Fangen, Trainieren und Kämpfen von sogenannten Pokémon (Taschenmonster) geht, eroberte das Land 1996 im Sturm und nahm zwei beziehungsweise drei Jahre später auch die USA und Europa ins Visier. Die plötzliche weltweite Omnipräsenz der Pokémon machte aus dem anfänglichen Nischentitel über Nacht einen der größten Markenerfolge der Spieleindustrie, der auch im Bereich von Serien, Filmen und Merchandise Einnahmen in Milliardenhöhe verbuchen konnte. Dass bei einem solchen Gewinn auch Konkurrenten etwas vom Kuchen abhaben wollten, wurde mit ähnlichen Serien wie *Digimon*, *Bakugan* oder *Dragon Quest Monsters* schnell deutlich. Als hätte sich die Geschichte nicht schon oft genug wiederholt, kam 2013 mit *Youkai Watch* erneut ein weiterer Herausforderer hinzu. Bereits im Juli dieses Jahres erschien mit *Youkai Watch 2*, aufgeteilt in die beiden Editionen *Ganso* und *Honke*, ein umfangreiches Update des Vorgängers, seit dem 13. Dezember kann auch eine dritte Version namens *Shin'uchi* erworben werden. Im Zuge unserer Vorschau haben wir uns für die *Honke*-Edition von *Youkai Watch 2* entschieden. Die ersten Schritte in *Youkai Watch* fühlen sich für alle, die mal einen der neueren *Pokémon*-Teile gezockt haben, sehr vertraut an.

Dreh am Monsterrad

Auch hier beginnt ihr das Spiel als ein ca. 10-jähriger Junge (oder wahlweise Mädchen), der wohlbehütet und sorgenfrei in einem kleinen Vorort aufwächst. Eines Tages jedoch stößt er auf einen kleinen, unscheinbaren Kramladen, vor dem eine heruntergekommene Slot-Machine steht. Schon der erste gezogene Gashapon-Behälter macht euch mit einem der titelgebenden Youkai bekannt. Die geisterähnliche Erscheinung, die gerade aus dem Plastikball entschlüpft ist, stellt sich sogleich als Whisper vor und übergibt euch anschließend die Youkai Watch. Dieses einer Armbanduhr ähnliche Gerät gibt euch die Möglichkeit, unsichtba-

Von der heimischen Vorstadt aus stoßt ihr später auch in andere Gebiete wie Strand, Wald und Großstadt vor.

Sind Youkai in der Nähe, schlägt eure Armbanduhr Alarm: Sucht jetzt fix die Gegend nach dem unsichtbaren Übeltäter ab und haltet ihn lange genug im Visier.

An speziellen Orten ist auch mit speziellen Youkai zu rechnen. Hier auf dem Friedhof etwa tauchen höchstwahrscheinlich eher finstere Geistertypen auf.

Böswillige Absichten oder einfach nur missverstanden? Jedes Youkai hat eigene Gründe für sein Vorgehen.

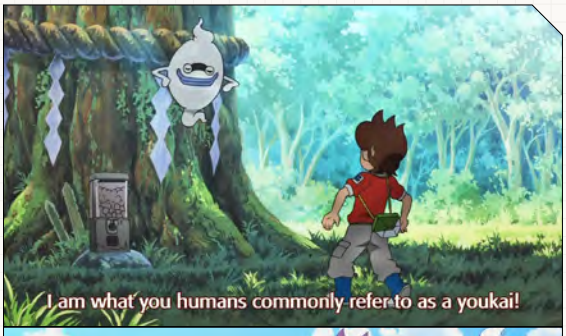
re Youkai ausfindig zu machen, welche sich überall in eurer Heimatstadt verstecken. Manche von ihnen wollen einfach nur ihre Ruhe, andere spielen den Einwohnern freche Streiche und einige haben gar böse Absichten. Selbstredend, dass ihr euch dazu bereit erklärt, diesen Schlingeln Einhalt zu gebieten. Schon dieses Ausgangsszenario unterscheidet sich grundlegend von dem, was in der *Pokémon*-Reihe seit jeher der übliche Standard ist. Anstatt eine Region nach der anderen zu besuchen und dort alle Wiesen nach neuen Monstern abzugrasen, geht *Youkai Watch 2* die Jagd nach neuen Schützlingen etwas traditioneller an. Viele Einwohner der Stadt haben kleinere Problemchen zu beklagen, hinter denen oftmals ein Youkai steckt. Um die am Ort des Geschehens sichtbar zu machen, aktiviert ihr mit der Y-Taste eure Youkai Watch auf dem Touchscreen und scannt anschließend die nähere Umgebung ab. Habt ihr den Übeltäter nach kurzer Suche ausfindig gemacht, stellt ihr ihn sogleich zur Rede oder zum Duell.

Die Kämpfe haben mit der rundenbasierten Variante eines *Pokémon* ebenfalls nicht viel gemeinsam, obwohl ihr auch hier bis zu sechs Youkai im Gepäck haben dürft. Diese solltet ihr zunächst auf dem Zifferblatt eurer Youkai-Uhr so anordnen, dass sie im Kampf besser miteinander harmonieren und ihre elementaren Stärken ausspielen können. Normale Attacken teilen eure Monster von selbst aus, für ihre Spezialangriffe und besonderen Talente hingegen müsst ihr auf dem Touchscreen kleinere Minispiele absolvieren – etwa auftauchende gelbe Kugeln mit dem Stylus antippen – bis ausreichend Energie gesammelt wurde. Merkt ihr, dass ihr mit der momentanen Konstellation nicht den gewünschten Erfolg erzielt, dreht ihr kurz am Rad eurer Uhr und wechselt so die Youkai im Uhrzeigersinn (oder halt andersherum) aus. Eine wohlüberlegte Anordnung zahlt sich also aus. Gerade in späteren Gefechten, wo ihr die Element-Vorteile eures Teams ausnutzen müsst.

DIE ANIME-SERIE

Keine große Medien-Invasion ohne Trickfilmserie: Anfang des Jahres haben die Youkai das Fernsehen übernommen.

Als der erste Teil von *Youkai Watch* im Juli 2013 veröffentlicht wurde, hielt sich der Erfolg noch ein wenig in Grenzen. Bis zum Februar dieses Jahres konnte der Titel zwar über 500.000 Exemplare an die Zielgruppe bringen, was für einen Japan-only-Release schon sehr beachtlich ist, doch wirkt selbst diese Zahl im Vergleich mit den mittlerweile über drei Millionen Verkäufen des Nachfolgers fast schon lächerlich wenig. Großen Anteil an diesem Erfolg hatte vor allem die Anime-Serie, welche im Januar gestartet wurde und aktuell noch im japanischen Sendernetzwerk TX Network läuft. Die Ereignisse darin entsprechen zum Großteil genau jenen, die ihr auch im dazugehörigen Spiel erlebt. Das macht es gerade für jüngere Zocker noch einfacher, sich mit den Protagonisten zu identifizieren. Einen ähnlichen Versuch bereitet Level-5 gerade für das US-Publikum vor – dort wird aktuell nach Partnern gesucht, welche die Übertragung und das Merchandise-Geschäft in Amerika übernehmen. Sollte *Youkai Watch* auch in den USA durchstarten, ist ein Erscheinen in Europa schon so gut wie gesetzt.



YŌKAI – WAS IST DAS ÜBERHAUPT?

Das kreative Monsterdesign von *Youkai Watch* basiert nicht allein auf Ideen der Entwickler. So gut wie jede Kreatur weist Wurzeln in der realen Welt auf.

Ganz gleich, ob man nun vom Genre der westlichen oder der fernöstlichen Fantasy redet: So gut wie jeder Inhalt daraus, das können nun Monster oder Charakter-Stereotypen sein, lässt sich bis auf eine bestimmte Einflussquelle zurückverfolgen. Im Westen ist es vor allem Tolkien und seinem *Herr der Ringe*-Universum sowie der nordischen Mythologie zu verdanken, dass Orks, Elfen und Trolle heute so aussehen, wie wir sie kennen. In Japan wiederum ist das Design von übernatürlichen Geschöpfen, noch stärker als bei uns, vor allem religiös und im allgemeinen Volksglauben begründet. So wird etwa von vielen Tieren wie Füchsen, Katzen oder gar Wildschweinen angenommen, dass sie magische Kräfte besitzen. Einigen anderen Geschöpfen werden gar menschliche Züge nachgesagt – Tengu zum Beispiel gehen aufrecht wie Menschen, besitzen jedoch schwarze Krähenflügel und sehr langgezogene Nasen. Obgleich derartige Monstertypen schon in vielen japanischen Rollenspielen zu sehen waren, sticht *Youkai Watch* schon deshalb aus der Menge hervor, weil fast sämtliche Kreaturen im Spiel der japanischen Mythologie entstammen. Damit geht *Youkai Watch* einen recht ähnlichen Weg wie *Pokémon*, wo die meisten Taschenmonster allerdings tierischen Ursprungs sind.

Ob nun Videospiele, Anime, Bücher oder Jahrhunderte alte Illustrationen: Die Yōkai haben überall im japanischen Alltag ihre geisterhaften Spuren hinterlassen.

Durch und durch Japan

Mag es beim grundlegenden Ziel des Spiels und des Ausgangsszenarios noch Überschneidungen mit dem Platzhirsch *Pokémon* geben, so ist es gerade das Setting, durch das sich *Youkai Watch* hervorhebt. Sämtliche Orte und Lokalitäten sind weit mehr der Realität nachempfunden als zum Beispiel Kalos in *Pokémon X/Y*, das entfernt an Frankreich angelehnt ist. Wer schon einmal in Japan gewesen ist, wird vieles wiedererkennen – vor kleinen Einfamilienhäusern parken noch kleinere Autos, bei den Tempelanlagen stehen kleine Glocken an einem Seil zum Läuten bereit, Konbini-Supermärkte sind bis ins Detail ihrem realen Konterfei nachempfunden, an den Ampeln wird euch durch ein vogelähnliches Piepen signalisiert, dass ihr über die Straßen gehen könnt. Eine ähnlich große kulturelle Bereicherung stellen die Youkai selbst dar. Viele von ihnen basieren auf Geschöpfen, die aus der japanischen Mythologie, Pop-Kultur, Religion oder aus Legenden entnommen sind. An dieser Stelle steckt *Youkai Watch*, auch wenn es noch nicht den umfangreichen Monster-Katalog eines *Pokémon* erreicht hat, den direkten Konkurrenten schon mal in die Tasche. Allerdings macht gerade dieser enorme kulturelle Aspekt es schwierig, das Spiel außerhalb Japans auf den Markt zu bringen, da besonders die jüngere Spielergeneration dem ungewöhnlichen Szenario abgeneigt sein könnte. Momentan strebt Level-5 anscheinend eine Veröffentlichung in den USA an, da dort vor Kurzem der Titel „Yo-Kai Watch“ vom Hersteller geschützt worden ist. Man darf daher mit Sicherheit davon ausgehen, dass die japanischen Fabelwesen früher oder später auch in Deutschland ihr Unwesen treiben werden.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Alle Achtung: Die kleinen Youkai-Monster sind viel mehr als nur ein *Pokémon*-Plagiat!“

Im Zuge eher dürftiger Komplexität, zumindest was meine Ansprüche anbelangt, habe ich an jedem neuen *Pokémon*-Titel immer recht fix die Motivation verloren. Einen extrem tiefgründigen Eindruck, oder „deep“, wie ich zu sagen pflege, hat auch *Youkai Watch* bei mir nach guten zwölf Spielstunden nicht hinterlassen. Dass ich mich trotzdem sehr für eine hiesige Lokalisierung ausspreche, liegt besonders am gelungenen Artdesign, das gekonnt japanische Folklore mit Moderne vermischt. Zudem gefällt mir das Monsterdesign hier deutlich besser, weshalb ich hoffe, dass Level-5 die Pokémon auch außerhalb Japans zum Duell herausfordert. Den Opening-Song singe ich bereits immer wieder leise vor mich hin. Gera Gera Pon, Gera Gera Pon …

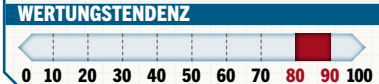
Drei gegen einen ist unfair? Sobald ihr gegen einen Bossgegner gekämpft habt, werdet ihr dies ganz anders sehen.

INFOS

Hersteller: Noch nicht bekannt
Entwickler: Level-5
Alternative: Pokémon Omega Rubin & Alpha Saphir
Termin: Noch nicht bekannt

Screen-Info: Die abgebildeten Screenshots entstammen der japanischen Originalversion und wurden von Level-5 selbst erstellt.

WERTUNGSTENDENZ



GREAT ACE ATTORNEY

Text-Adventure *Ace Attorney* macht eine Reise in die Vergangenheit: Der Vorfahr von Phoenix Wright in Japan wird zum Vorreiter des modernen Gerichtswesens.

Unter dem Namen *Dai Gyakuten Saiban: Naruhodou Ryuunosuke no Bouken* (zu deutsch etwa: „Die große Wende im Gericht: Das Abenteuer des Ryuunosuke Naruhodou“) wird derzeit das neueste Projekt von Shu Takumi, dem Erfinder und geistigen Vater der *Ace Attorney*-Reihe, entwickelt. Es handelt sich hierbei um die Vorgeschichte zu den Spielen des bekannten Staranwalts Phoenix Wright, den man aus der Hauptserie kennt. Dieses *Ace Attorney* spielt jedoch nicht in der nahen Zukunft, sondern in der Vergangenheit, genauer gesagt in der Meiji-Epoche in Japan. Es handelt sich also um ein Prequel, in dem die Ursprünge des modernen Gerichtswesens thematisiert werden.

Wandel in Japan

Eine kurze Erklärung zur Zeitperiode: Die Meiji-Epoche (1868–1912) war eine Zeit extremer Umbrüche in Japan. Man entfernte sich vom veralteten Feudalsystem und näherte sich der westlichen Gesellschaft an. In dieser bedeutenden Zeit finden nun die Ereignisse des neuesten *Ace Attorney*-Spiels statt. Protagonist des Prequels ist Ryuunosuke Naruhodou, ein Vorfahr des bisherigen Helden Phoenix Wright (im Original Ryuuichi Naruhodou). Ryuunosuke ist ein junger Mann mit starkem Sinn für Gerechtigkeit – und das in einer Zeit, in der in Japan das Konzept eines Strafverteidigers noch relativ neu ist. Dass ihn sein Beruf des Öfteren in gefährliche Situationen bringt, lässt sich also nicht vermeiden.

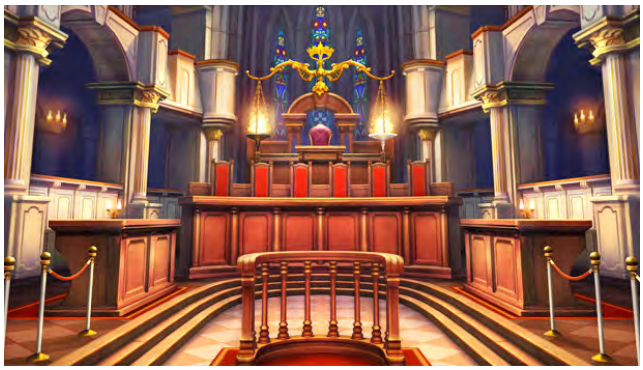
Ihm zur Seite steht seine junge Assistentin Susato Mikotoba, die großes Interesse am Rechtswesen und ausländischer Literatur zeigt. Ob und inwieweit sie mit dem Fey-Clan aus den bisher bekannten *Ace Attorney*-Teilen verbunden ist, ist noch nicht bekannt.

Reise nach Europa

Besonders viel zur Story wurde bislang noch nicht enthüllt. Der Beginn des Spiels findet in Japan statt, doch im Lauf der Handlung reisen Ryuunosuke und Susato nach England, wo sie zwei schillernden Persönlichkeiten begegnen: Sherlock Holmes und Dr.

Wie gewohnt warten diverse schräge Charaktere auf unsere Helden. Es scheint, dass die Blutlinie der Paynes schon damals mit der der Wrights verwoben war.

Ryuunosuke ist noch Student an der Universität, doch durch eine Verkettung von Umständen findet er sich schon vorzeitig als Verteidiger vor Gericht wieder.



In einem Jury-Gericht gilt es, die sechs Geschworenen von der Unschuld des Angeklagten zu überzeugen. Wir sind gespannt, wie das im Spiel funktionieren wird.

Zu den Untersuchungen scheint diesmal auch zu gehören, die beteiligten Personen direkt unter die Lupe zu nehmen und daraus neue Erkenntnisse zu ziehen.

Watson, dem berühmten Detektiv-Duo, das aus den Romanen von Sir Arthur Conan Doyle bekannt ist. Allerdings haben sich die Entwickler einige Freiheiten bei diesen Charakteren genommen: Dr. Watson ist in diesem Spiel ein achtjähriges Mädchen namens Iris, das sowohl als Ärztin als auch als Schriftstellerin arbeitet und ihrem Gefährten in Sachen Scharfsinnigkeit in nichts nachsteht. Von ihr stammen auch die Bücher um die Abenteuer des Sherlock Holmes. Als die beiden japanischen Reisenden nach England gelangen, treffen sie dort auf Holmes und Iris, mit denen sie gemeinsam die Schauplätze von mysteriösen Verbrechen untersuchen.

Meister der Logik

Wie in jedem *Ace Attorney* setzen sich auch die Fälle dieses Spiels aus Untersuchungen und Gerichtsverhandlungen zusammen. Zunächst sammelt ihr Hinweise am Ort des Geschehens, nehmt Beweise auf und befragt Zeugen. Diese Informationen verwendet ihr dann anschließend vor Gericht, um die Unschuld eures Mandanten zu beweisen und den wahren Täter zu überführen. Im Gegensatz zu den anderen Spielen der Reihe ist aber offenbar nicht der Richter allein für das Urteil zuständig, sondern eine Jury von sechs Personen. Ein weiteres neues Gameplay-Element ist die „Gemeinsame Schlussfolgerung", die während der Untersuchungssequenzen zum Tragen kommt: Einem scharfsinnigen Detektiv wie Sherlock Holmes fallen natürlich unzählige Details auf, doch oft verliert er sich dabei in Spekulationen. Ryuunosuke hat nun zur Aufgabe, Holmes' Aussagen auf Ungereimtheiten zu analysieren, um schließlich mit ihm zusammen auf die richtige Antwort zu kommen.

Laut Shu Takumi soll *Dai Gyakuten Saiban* nicht nur ein Spin-off werden, sondern den Auftakt einer ganz eigenen Serie markieren. Ob und wann das Spiel auch im westlichen Handel erscheint, wurde bisher leider nicht bekannt gegeben. Unsere Hoffnung ruht daher auf dem Event JumpFesta, das kurz vor Weihnachten stattfinden wird. Dort soll es diverse neue Details rund ums Spiel geben. Über einen Antagonisten von Ryuunosuke weiß man schließlich auch noch nichts. **Stefanie Groß**

Selbst Superhirn Sherlock Holmes lässt sich manchmal zu voreiligen Schlüssen hinreißen. Ryuunosuke holt ihn auf den Boden der Tatsachen zurück.

ÜBER „JAPANIFORNIA"

Tokio in Japan oder Los Angeles in Kalifornien? Hinter den Kulissen beim Lokalisierungs-Team von *Ace Attorney*.

Euch ist bestimmt aufgefallen, dass es in der Welt von Phoenix Wright auffallend viele Bezüge zur japanischen Kultur gibt. Das liegt daran, dass das Spiel im Original natürlich auch in Japan spielt und das Setting nur für den westlichen Markt angepasst wurde, um den dortigen Spielern einen einfacheren Zugang zu ermöglichen. Janet Hsu vom Lokalisierungs-Team war sich natürlich auch der Probleme bewusst, die sich durch diesen Schritt ergaben. Kürzlich äußerte sie sich zu allerlei Trivia rund um die Serie, darunter auch, warum Phoenix Wright nun in Los Angeles lebt: Die lokalisierte Version von *Ace Attorney* spielt in einer Parallelwelt zu unserer, in der in Amerika niemals Gesetze gegen japanische Einwanderer erlassen oder antijapanische Gruppierungen gegründet wurden. Somit konnte die japanische Kultur – samt Beschwörungsklans und Yokai-Dämonen – ungehindert mit der amerikanischen verschmelzen. In der Welt von *Ace Attorney* ist es also ganz normal, dass zwei so unterschiedliche Kulturen in Kalifornien koexistieren und akzeptiert werden.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Ryuunosuke steht ein interessantes Abenteuer mit legendären Charakteren bevor!"

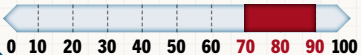
Ich hatte nichts dagegen, dass die Hauptreihe der Spiele für den westlichen Markt kurzerhand nach Amerika umgesiedelt wurde, aber bei einem Spiel, bei dem es explizit um die Meiji-Ära in Japan geht, wäre das Setting in Los Angeles dann doch etwas fehl am Platz. Dennoch bin ich sicher, dass das Lokalisierungs-Team – so es denn eines geben sollte – eine Lösung findet: Man könnte ja zum Beispiel einfach sagen, dass Ryuunosuke später nach Amerika ausgewandert ist. Der Schritt wäre nicht einmal unglaubwürdig, da sich der junge Anwalt ja ohnehin für die Rechtssysteme anderer Länder interessiert. Ich fiebere jedenfalls weiteren Infos zum Spiel entgegen!

INFOS

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Alternative: Hauptreihe der *Ace Attorney*-Spiele
Termin: 2015 (Japan)

Screen-Info: Die Screenshots stammen aus den Ankündigungsvideos und von der offiziellen Website zu *Dai Gyakuten Saiban*. Hoffentlich gibt es bald mehr zu sehen!

WERTUNGSTENDENZ



Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Super Mario 3D World

Termin: 29. November 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Bunte Farben, abwechslungsreiche Welten und niedliches Design: Wer braucht da Fotorealismus?

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Beschwingte, lockere Musik trifft auf alte Themes vergangener Abenteuer. Gold für euer Ohr!

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Puste- und Touch-Funktion
Absolut millimetergenaues Springen braucht etwas Übung, ansonsten flutscht hier jede Bewegung.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer
Speichersystem: Automatisch nach jedem Level.
Über die Anfänge hinweg etwas zu leicht, erst später gibt es fordernde Stellen, an denen man sich öfters versuchen muss.

MEHRSPIELER 10
Zwar dürft ihr nur offline gemeinsam loslegen, aber das ist auch der einzige Minuspunkt. *3D World* macht zusammen und gegeneinander megaviel Spaß!

PRO / CONTRA
- ✚ Schönes und fantasievolles Design
- ✚ Extrem viel Abwechslung
- ✚ Sehr gut ausbalanciert
- ✚ Toller Mehrspielermodus
- ✚ Sehr viele geschickt versteckte Extras
- ➖ Erst spätere Welten kniffliger

Wii-U-FAKTOR 7
Hin und wieder, meist in den Bonuslevels, kommen die Funktionen des Touchpads ins Spiel.

WERTUNG/FAZIT

92

„Erneut beweist Mario seine unangefochtene Genialität. Ein Kaufgrund für die Wii U!“

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich Online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

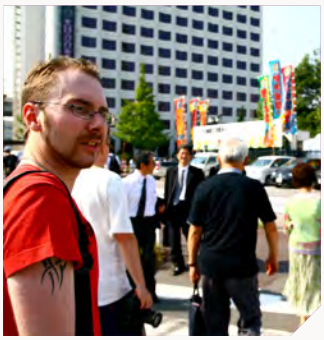
USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

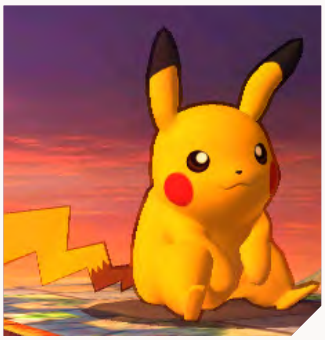
Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (28, Redaktionsleiter)



Spielt gerade: Super Smash Bros. (Wii U), Hyrule Warriors (Wii U), Assassin's Creed: Rogue (PS3), Shadowrun: Dragonfall (PC)
Sieht gerade: Drachenzähmen leicht gemacht 2
Hört gerade: Die Soundtracks von Kingdom Hearts 1 & 2
Und sonst: Jetzt zum Jahresende sind so viele starke Spiele erschienen, dass ich gar nicht weiß, wo ich anfangen soll. Super Smash Bros. macht Laune, Hyrule Warriors ist dank DLC immer noch ein Thema und dann sind da noch so viele mehr!

BENJAMIN KEGEL (33, Redakteur)



Spielt gerade: Super Smash Bros. (Wii U), Alien: Isolation (PS3), Civilization 5 (PC), Super Smash Bros. (3DS)
Sieht gerade: Der Hobbit: Die Schlacht der Fünf Heere. Im IMAX. In London. \o/
Hört gerade: Epic Rap Battles of History: Season 4. Sehr geil bis jetzt!
Und sonst: „Ka-CHING!" – das war der Klang der virtuellen Kasse, die gerade meine frisch bestellte Wii U abgerechnet hat. 230 Euro für die Konsole inklusive Spiel! Ab sofort bekommt Pikachu also auch bei mir zu Hause was auf die Umme.

UWE HÖNIG (40, Redakteur)

Spielt gerade: Grand Theft Auto 5 (Xbox One), Forza Horizon 2 (Xbox One), Fantasy Life (3DS), Super Smash Bros. (Wii U)
Sieht gerade: Kalkofes Mattscheibe – Rekalked: Die komplette zweite Staffel
Hört gerade: Hugo Boston (soundcloud)
Und sonst: Das nächste Jahr wird spannend! Die neuen Konsolen haben sich prima etabliert, Kinderkrankheiten wurden behoben und ich freue mich auf kommende Hits wie The Legend of Zelda (Wii U), Halo 5 (Xbox One) oder die interessante PS4-Hardware Project Morpheus!

MARCO CABIBBO (30, Redakteur)

Spielt gerade: Guilty Gear Xrd (PS3)
Sieht gerade: Wikis und Combovideos
Hört gerade: Metal
Und sonst: Close S > Dust > JP > JK > JS > J8D > Instant Air Dash > JK > JS > J8D (x2) >Far PPP > Instant Air Dash > JP > JP > JS > PPP. So, und bis das auch in einem richtigen Match gegen andere Spieler sitzt, haben wir mit Sicherheit schon Januar. Aber was tut man nicht alles dafür, wenn man nächstes Jahr im Juli zur Evolution-Meisterschaft nach Las Vegas fliegen will?

LUKAS SCHMID (26, Volontär)

Spielt gerade: Assassin's Creed: Unity (PS4), Watch Dogs (Wii U)
Sieht gerade: Prometheus und die Alien-Quadrilogy
Liest gerade: The Hunger Games
Und sonst: Genießt es, dass kurz vor seinem Urlaubsantritt noch einmal jede Menge Freunde und Verwandte bei ihm in Nürnberg vorbeischauen. Gerade eben ist seine Schwester zu Besuch, in ein paar Tagen kommen sein bester Freund nebst Freundin und sein Vater hat sich auch schon angemeldet. Zusammen ist man weniger allein!

LARS KROMAT (41, Layouter)

Spielt gerade: Grand Theft Auto 5
Sieht gerade: Stromberg Staffel 5 und anschließend den Stromberg-Film
Hört gerade: Crobot - Something Supernatural
Und sonst: Geschenke, Geschenke, Geschenke. Weihnachten steht vor der Tür. Endlich kann man wieder ~~besinnungslos~~ besinnlich Kohle zum Fenster hinauswerfen. Der Nikolaus hat schon mal eine fantastische Aluminium-Kapsel-Kaffeemaschine* geliefert. Mal schauen wie der Weihnachtsmann das noch toppen will ...

*Ja, ich suche gerade noch nach der besten Recycling-Methode.

SEBASTIAN ZELADA (28, Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Sonic Adventure (Dreamcast), Sonic CD (Mega CD), Sonic Generations (PC) und auf keinen Fall Sonic Boom (Wii U)
Sieht gerade: Interstellar
Hört gerade: Curse - Uns
Und sonst: Jetzt ist wieder Essen angesagt. Lebkuchen, Bratwurst, Braten, Plätzchen, Schokolade, Mandarinen, Äpfel, Nüsse, Mandeln, Christstollen, Baumkuchen, Wurst. Das schmeckt mir richtig gut. Im Gegensatz zum neuen Sonic. Das ist mir aber, ja genau, Wurst.

MAX DREWS (20, Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Super Smash Bros. (Wii U), Hearthstone (Mac/iPad)
Sieht gerade: Interstellar
Hört gerade: 100 Greatest Film Themes
Und sonst: Dreieinhalb Jahre schreibe ich schon regelmäßig für die N-ZONE – und diese Ausgabe ist vorerst die letzte. Ich möchte mich bei der gesamten Redaktion für die tolle Zusammenarbeit bedanken! Und bei euch Lesern – ich hoffe, ihr hattet Spaß beim Lesen meiner Artikel! Es kann aber gut sein, dass ich in Zukunft ab und an noch den einen oder anderen Artikel beisteuern werde.

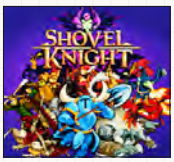
MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Super Smash Bros. für Wii U	Super Smash/Persona Q	Persona Q	Super Smash Bros. für Wii U
FLOP-TITEL	Sonic Boom: Lyrics Aufstieg	Sonic Boom: Lyrics Aufstieg	Watch Dogs	Sonic Boom: Lyrics Aufstieg
Super Smash Bros. für Wii U (Wii U) ∅ Wertung: 9,5 // Test S. 30	Der 3DS-Fassung habe ich an dieser Stelle neun Punkte gegeben. Hätte ich gewusst, dass die Wii-U-Version noch dermaßen viel besser wird, wäre der Unterschied größer ausgefallen. Wie wär's mit 12/10? **10**	Prügelspiele packen mich wirklich nur sehr selten, da ich meist nicht Geduld habe, die Moves für die Kämpfer auswendig zu lernen. *Super Smash Bros.* hatte mich dank des geschmeidigen Einstiegs jedoch sofort an der Angel! **9**	Das neueste *Super Smash Bros.* hat definitiv die volle Punktzahl verdient, trotzdem gehe ich auf 9 runter. Wieso? Zu viele verschwendete Klon-Charaktere und ein eher halbgarer Trainingsmodus. **9**	Ich geh mir jetzt *Smash Bros.*, ein Kissen und einen Teppich kaufen. Dann lauf ich nach Hause, lege das Kissen auf den Boden, die *Smash*-Verpackung obendrauf, knie mich auf den Teppich und bete es an. **10**
Watch Dogs (Wii U) ∅ Wertung: 6,75 // Test S. 38	Ich mochte *Watch Dogs* schon auf der PS4 und ich mag es auf der Wii U weiterhin, zumal die Umsetzung technisch sehr sauber ausfällt. Teil zwei sollte in puncto Story-Qualität und Abwechslung aber zulegen. **8**	Eigentlich liebe ich Ubisofts Open-World-Spiele, insbesondere *Assassin's Creed*. *Watch Dogs* macht mich allerdings nicht so recht an. Das moderne Setting ist nicht ganz mein Fall und der Held überzeugt mich nicht. **7**	*Watch Dogs* war ja schon auf PS4 und Co. völlig uninteressant, das technische Debakel auf der Wii U untermauert die Irrelevanz des Titels nur noch weiter. Immerhin: Endlich ist es doch noch erschienen. **5**	Hmmm … sieht ganz gut aus, hätte ich nicht gedacht. Natürlich interessiert es jetzt ein gefühltes Äon nach seinem Originalrelease keine Sau mehr, aber was macht man nicht alles als darbender Wii-U-Spieler! **7**
Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 42	Die Captain-Toad-Levels in *Super Mario 3D World* gehören für mich mit zu den unterhaltsamsten Abschnitten und schon beim Spielen dachte ich mir, dass sie wunderbar ein ganzes Spiel füllen könnten – und hier isses! **8**	*Captain Toad: Treasure Tracker* ist ein guter Beweis dafür, wie gekonnt Nintendo Spielspaß und Charme in Spiele pressen kann. Es ist putzig, fordert meine grauen Zellen und macht einfach nur Spaß. **8**	In *3D World* waren die Toad-Abschnitte immer eine kurzweilige und nette Abwechslung vom Hauptspiel, doch ein alleinstehender Titel macht mich nicht an. Da baller ich Toad lieber gepflegt in *Mario Kart* ab. **6**	Nein, wie putzig und charmant! Hin und wieder latscht mir das Teil mit etwas zu viel Entschlossenheit im Oberschenkel aufs Knuddel-mich-Pedal, aber an der spielerischen Qualität gibt's nix zu rütteln. **8**
 Shovel Knight (Wii U/3DS eShop) ∅ Wertung: 8,5 // Test S. 46	*Shovel Knight* ist genauso gut geworden, wie ich es mir erwartet habe. Nicht erwartet habe ich mir jedoch, dass es noch so viel mehr zu bieten hat als „nur" perfekt umgesetztes Retro-Gameplay und eine tolle Grafik. **9**	*Shovel Knight* bietet die ideale Mischung aus Retro-Tugenden (inklusive 8-Bit-Look) und modernem Gamedesign. Es nimmt mich nicht an die Hand, quält mich aber auch nicht unnötig. Bitte mehr davon! **9**	Trotz der gefälligen 8-Bit-Optik eines *Shovel Knight* wünsche ich mir nach wie vor, dass Indie-Entwickler die volle Power der Konsole nutzen, um das Retro-Gameplay grafisch fett in Szene zu setzen. **8**	*Duck Tales* trifft *Ghosts 'n Goblins* trifft *Metroid*, das alles im applauswürdig getroffenen NES-Look. Da steckt so viel Retro-Pracht drin, dass man sich glatt eine simulierte Cartridge zum Reinpusten wünscht. **8**
Persona Q: Shadow o. t. Lab. (3DS) ∅ Wertung: 9,0 // Test S. 54	In der letzten Ausgabe haben Vik und ich noch angemerkt, dass wir beide *Persona* der Hauptreihe *Shin Megami Tensei* vorziehen – und schon ist ein neues *Persona* hier! Obwohl „nur" ein Spin-off, macht *Q* viel Spaß. **8**	Meine liebsten *Personas* sind Teil 3 & 4. Und genau diese zwei verbindet *Persona Q* miteinander und würfelt die beiden Heldengruppen munter zusammen. Wie könnte ich den 3DS-Ableger also nicht lieben!? **9**	Wenn die Götter-RPGs *Persona* und *Etrian Odyssey* miteinander verschmelzen, bin ich natürlich genauso aufgeregt wie erwartungsvoll. Ein Glück, dass es geklappt hat und Fans beider Reihen bedient werden. **10**	Hab ich null Ahnung von, interessiert mich auch kein Stück, deswegen geb ich fairerweise auch keine Bewertung ab. Wenn mich irgendwer sucht, ich geh weiter mein Glurak trainieren, Marco braucht aufs Maul. **-**
Sonic Boom: Lyrics Aufstieg (Wii U) ∅ Wertung: 2,5 // Test S. 52	Vor Kurzem habe ich den Masochisten in mir entdeckt, *Sonic '06* gespielt und mir nachher gedacht, dass der blaue Igel wohl kaum noch tiefer sinken kann. *Sonic Boom* hat mich eines Besseren belehrt. **2**	Im Gegensatz zu den meisten war ich bei *Sonic Booms* Ankündigung nicht von der Neuausrichtung der Serie abgeschreckt. Doch da wusste ich noch nicht, welch spielerische Megagurke uns erwarten sollte … **3**	Ob nun zwei, drei oder gar vier Punkte, es macht keinen Unterschied: Sonic hat als Marke einfach keine Relevanz mehr. Einstmals Marios größter Konkurrent, heute nur noch ein Schatten seiner selbst. **3**	Games dieser Güteklasse bekommt man sonst nur, wenn man in einen Burger-Fresstempel reinmarschiert und dort die Frage „Wolln se 'n Spielzeuch dazu?" des Tresen-Mitarbeiters unbedarft mit „Ja" beantwortet. **2**

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U und 3DS. Stand: 03. Dezember 2014.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2015		
Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	02. Januar 2015
Mario Maker	Nintendo	Anfang 2015
Project Giant Robot	Nintendo	Anfang 2015
NEU Teslagrad	SODESCO	Anfang 2015
Yoshi's Woolly World	Nintendo	Anfang 2015
Splatoon	Nintendo	2. Quartal 2015
Kirby und der Regenbogen-Pinsel	Nintendo	2. Halbjahr 2015
UPDATE Devil's Third	Nintendo	2015
Mario Party 10	Nintendo	2015
Project Cars	Bandai Namco	2015
Project Guard	Nintendo	2015
Star Fox Wii U	Nintendo	2015
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2015
Xenoblade Chronicles X	Nintendo	2015
Weitere Ankündigungen		
NES Remix 1 + 2	Nintendo	Nicht bekannt
Pac-Man & das Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Project Zero 5	Nintendo	Nicht bekannt
NEU Rodea: The Sky Soldier	Kadokawa Games	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei X Fire Emblem	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop		
NEU Cake Ninja 3: The Legend Continues	Cypronia	04. Dezember 2014
Gone Home	Midnight City	Dezember 2014
UPDATE 6180 to the Moon	Turtle Cream	2014/2015
UPDATE 90's Arcade Racer	Nicalis	2014/2015
UPDATE Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2014/2015
UPDATE Alphadia Genesis	Natsume Inc.	2014/2015
UPDATE Art Academy Wii U	Nintendo	2014/2015
UPDATE A.N.N.E.	Gamesbymo	2014/2015
UPDATE Aztez	Team Colorblind	2014/2015
UPDATE Assault Android Cactus	Witch Beam	2014/2015
UPDATE A World of Keflings	NinjaBee	2014/2015
UPDATE Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2014/2015
UPDATE Blok Drop X Twisted Fusion	RCMADIAX	2014/2015
UPDATE Chariot	Prima Originals	2014/2015
UPDATE Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2014/2015
UPDATE Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2014/2015
UPDATE Dex	Treadlocks	2014/2015
UPDATE Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2014/2015
UPDATE Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2014/2015
UPDATE Flavoured Cats	CW Games	2014/2015
UPDATE Forced	BetaDwarf	2014/2015
UPDATE Forma.8	MixedBag	2014/2015
UPDATE High Strangeness	Midnight City	2014/2015
UPDATE Hyper Light Drifter	Heart Machine	2014/2015
UPDATE Infinity Runner	Wales Interactive	2014/2015
UPDATE Knytt Underground	Ripstone	2014/2015
UPDATE Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2014/2015
UPDATE March of War	ISOTX	2014/2015
UPDATE Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2014/2015
UPDATE Nihilumbra	Beautifun Games	2014/2015
UPDATE Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2014/2015
UPDATE Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	2014/2015
UPDATE Road Redemption	Darkseas Games	2014/2015
UPDATE Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	2014/2015
UPDATE Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2014/2015
UPDATE Starwhal: Just the Tip	Breakfall	2014/2015

Test S. 42

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
UPDATE Swords & Soldiers 2	Ronimo Games	2014/2015
UPDATE The Fall	Over The Moon	2014/2015
UPDATE The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2014/2015
UPDATE The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014/2015
UPDATE Twisted Fusion	Leuvision	2014/2015
UPDATE Wonder Flick	Level-5	2014/2015
UPDATE Citizens of Earth	Atlus	20. Januar 2015
Adventures of Pip	TicToc Games	1. Quartal 2015
Affordable Space Adventures	KnapNok Games	1. Quartal 2015
Beatbuddy: Tale of the Guardians	Threaks	1. Quartal 2015
Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	1. Quartal 2015
NEU OlliOlli	Curve Digital	1. Quartal 2015
Rive	Two Tribes	1. Quartal 2015
Steam World Heist	Image & Form Games	1. Quartal 2015
Trine: Enchanted Edition	Frozenbyte	1. Quartal 2015
Dance of the Damned	Nexis Games	2015
FAST Racing Neo	Shin'en	2015
Mario vs. Donkey Kong Wii U	Nintendo	2015
Mighty No. 9	Comcept	2015
UPDATE U Craft	Nexis Games	2015
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
Family Tennis SP	Arc System Works	Nicht bekannt
FAST Racing Neo	Shin'en	Nicht bekannt
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Giana Sisters 2	Black Forest Games	Nicht bekannt
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Nicht bekannt
Slender: The Arrival	Blue Isle Studios	Nicht bekannt
The Binding of Isaac: Rebirth	Nicalis	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console		
NEU Crash 'n the Boys Street Challenge	Technos	04. Dezember 2014
NEU S.C.A.T.	Infogrames	04. Dezember 2014
NEU Shadow of the Ninja	Natsume	04. Dezember 2014
Demon's Crest	Capcom	Dezember 2014
Mega Man Zero	Capcom	Dezember 2014
Mighty Final Fight	Capcom	Dezember 2014
NEU Street Fighter 2010: The Final Fight	Capcom	Dezember 2014
Castlevania: Aria of Sorrow	Konami	Nicht bekannt
Duck Hunt	Nintendo	Nicht bekannt
F-Zero: GP Legend	Nintendo	Nicht bekannt
Flying Dragon: The Secret Scroll	Culture Brain	Nicht bekannt
NEU Flying Warriors	Culture Brain	Nicht bekannt
Kung Fu Heroes	Culture Brain	Nicht bekannt
NEU Little Ninja Brothers	Culture Brain	Nicht bekannt
Mappy-Land	Bandai Namco	Nicht bekannt
NEU Medabots AX: Metabee Version	Natsume	Nicht bekannt
Medabots: Rokusho	Natsume	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 2	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 Blue	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 White	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Zero 2	Capcom	Nicht bekannt
Onimusha Tactics	Capcom	Nicht bekannt
Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Capcom	Nicht bekannt
Die wichtigsten kommenden DLCs		
Hyrule Warriors	Nintendo	Januar 2015/Februar 2015
Mario Kart 8	Nintendo	Mai 2015
Super Smash Bros. für Wii U	Nintendo	Anfang 2015

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2015		
UPDATE Legends of Oz: Dorothy's Return	GameMill Entertainment	2014/2015
UPDATE The Legend of Korra: A New Era Begins	Activision	2014/2015
NEU Mario vs. Donkey Kong-Doppelpack	Nintendo	16. Januar 2015
NEU Nintendo Pocket Football Club	Nintendo	16. Januar 2015
Harvest Moon 3D: Das verlorene Tal	Natsume	1. Quartal 2015
Monster Hunter 4 Ultimate	Nintendo	1. Quartal 2015
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D	Nintendo	1. Quartal 2015
Code Name: S.T.E.A.M.	Nintendo	Mai 2015
UPDATE Dr. Kawashimas diabol. Gehirn-Jogging	Nintendo	2015
Fossil Fighters: Frontier	Red Entertainment	2015
Hatsune Miku: Project Mirai Remix	Sega	2015
Weitere Ankündigungen		
NEU Atelier Rorona	NIS	Nicht bekannt
Bravely Second	Nintendo	Nicht bekannt
Entrian Odyssey 2: Heroes of Lagaard	Atlus	Nicht bekannt
NEU Etrian Osyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
NEU Etrian Odyssey and the Mystery Dungeon	Atlus	Nicht bekannt
Final Fantasy Explorers	Square Enix	Nicht bekannt
Vorschau S. 20 Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Harvest Moon: Connect to the New Land/ Story of Seasons	Marvelous AQL/XSEED	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pac-Man & das Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
NEU Rodea: The Sky Soldier	Kadokawa Games	Nicht bekannt
Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous AQL	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Xenoblade Chronicles	Nintendo	Nicht bekannt
Youkai Watch	Level-5	Nicht bekannt
Vorschau S. 16 NEU Youkai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt
3DS eShop		
NEU The Legend of Dark Witch	Circle Entertainment	04. Dezember 2014
NEU Christmas Wonderland 4	Microvalue	04. Dezember 2014
NEU Mindfeud	Engine Software	04. Dezember 2014
Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy	Capcom	11. Dezember 2014
UPDATE Rune Factory 4	XSEED	11. Dezember 2014
UPDATE Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2014/2015
UPDATE Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	2014/2015

3DS (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
UPDATE Azure Striker Gunvolt	Into Creates	2014/2015
UPDATE Proun+	Engine Software	2014/2015
UPDATE Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2014/2015
UPDATE Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2014/2015
UPDATE Grinsia	Nicalis	2014/2015
UPDATE Gunman Clive 2	Hörberg Productions	2014/2015
UPDATE Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2014/2015
UPDATE Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	2014/2015
UPDATE Strike Force Foxx	Big John Games	2014/2015
UPDATE Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2014/2015
UPDATE The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014/2015
UPDATE Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2014/2015
UPDATE Whoa Dave!	Gaijin Games	2014/2015
UPDATE Citizens of Earth	Atlus	20. Januar 2015
NEU OlliOlli	Curve Digital	1. Quartal 2015
Steam World Heist	Image & Form Games	1. Quartal 2015
Blast 'em Bunnies	Nnooo	2015
Mighty No. 9	Comcept	2015
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2015
Treasurenauts	Renegade Kid	2015
Xeodrifter	Renegade Kid	2015
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Picross e5	Jupiter	Nicht bekannt
3DS Virtual Console		
NEU S.C.A.T.	Infogrames	04. Dezember 2014
NEU Shadow of the Ninja	Natsume	04. Dezember 2014
After Burner 2	Sega	2015
Fantasy Zone	Sega	2015
Fantasy Zone 2	Sega	2015
Out Run	Sega	2015
Thunder Blade	Sega	2015
NEU Flying Warriors	Culture Brain	Nicht bekannt
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
NEU Little Ninja Brothers	Culture Brain	Nicht bekannt
Mappy-Land	Bandai Namco	Nicht bekannt
Die wichtigsten kommenden DLCs		
NEU Persona Q: Shadow of the Labyrinth	NIS America	05./12./19. Dezember 2014
Shin Megami Tensei 4	Atlus	Dezember 2014
Super Smash Bros. für Nintendo 3DS	Nintendo	Anfang 2015

MARIO PARTY 10 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 2015

CODE NAME: S.T.E.A.M. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** Mai 2015

Beat 'em Up Wir haben gelacht, wir haben geflucht und wir waren vor allem erstaunt. Lest hier, warum *Super Smash Bros.* für Wii U einen bleibenden Eindruck in der Redaktion hinterließ.

SUPER SMASH BROS.

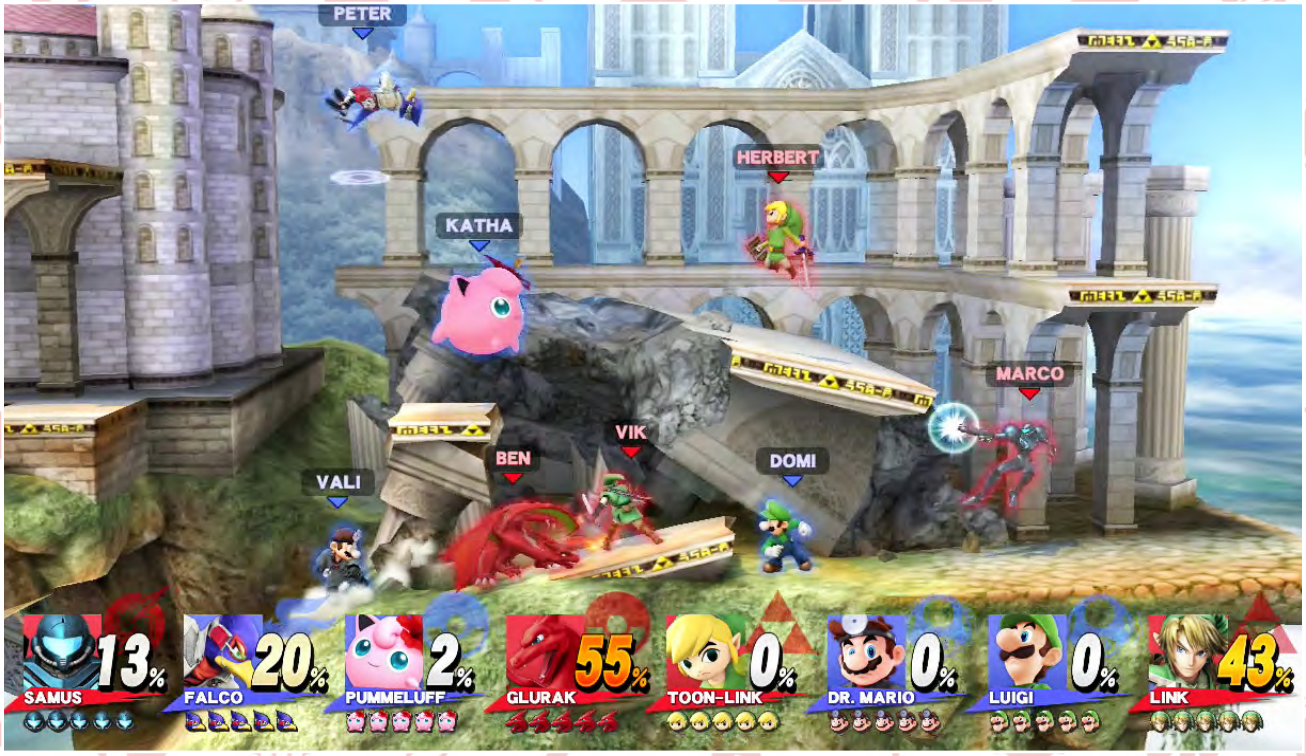
FÜR Wii U

N-ZONE Wii U HIT

AMIIBO

In vielen Stages sorgen zusätzliche Gefahren wie hier der Yellow Devil aus *Mega Man 2* für Ärger. Diese Ereignisse dürft ihr vor Beginn des Kampfes aber ausschalten.

Perfekt der Vorlage nachempfunden: In diesem sich stets verändernden Level kloppt ihr euch auch mal im Hintergrund, genau wie bei *Donkey Kong Country Returns*.

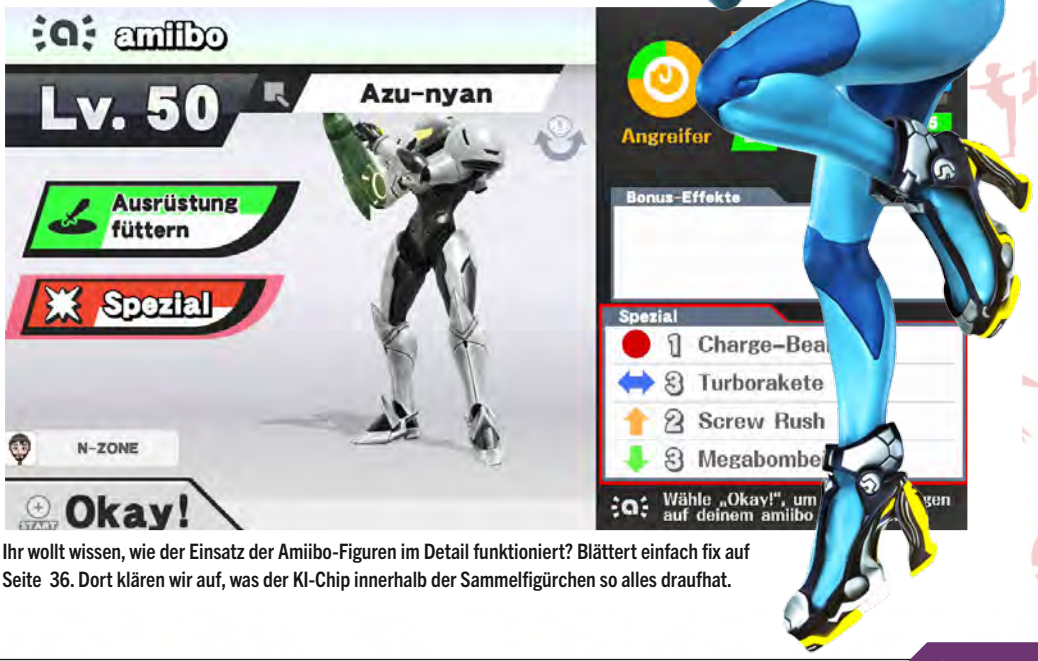


N-ZONE vs. Games Aktuell: Nach fünf geschlagenen Matches des Verlagsturniers stand es für euer aller Lieblingsmagazin 4:1. Herbert ist übrigens der liebe Lukas.

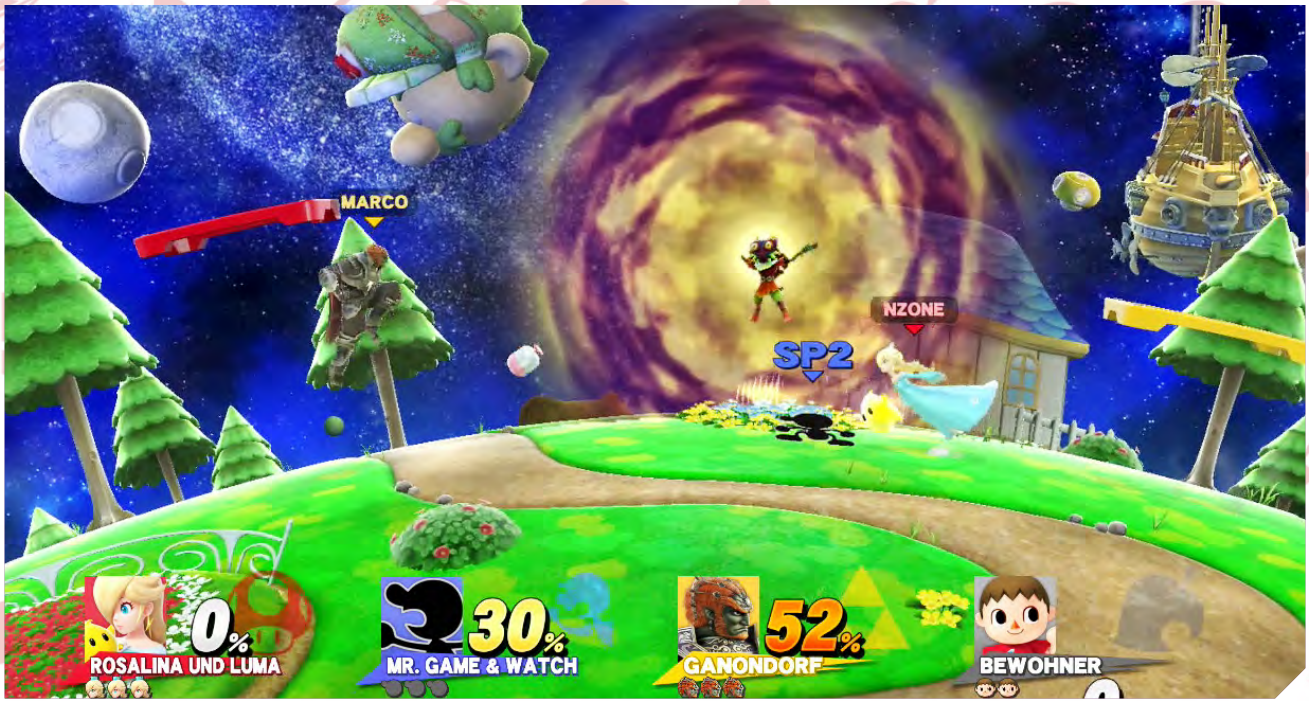
Drei, zwei, eins, LOS! Ein kurzer Blick auf die Verteilung meiner Teamkameraden Vik, Lukas und Ben gibt mir die sichere Gewissheit: Diesen Kampf gegen das Team des Schwester-Magazins Games Aktuell können wir nicht verlieren. Vik und Lukas haben mit beiden Link-Varianten zwei solide Allrounder, Glurak steht unter Bens weiser Führung wie ein Fels in der Brandung und ich sorge als Samus für das nötige Backup, ohne den Nahkampf dabei zu scheuen. Gut, ein wirklicher Schlachtplan ist das nicht, doch immer noch besser, als vollkommen verpeilt ins Gefecht zu ziehen. Nach einigen Minuten, jeder der insgesamt acht Teilnehmer verfügt über insgesamt fünf Leben, liegt die N-ZONE-Redaktion geschlagen am Boden, bei der Games Aktuell stehen noch drei Spieler triumphierend auf dem Schlachtfeld. Moment mal, was ist denn da passiert? Los, Revanche, sofort! Was ihr gerade gelesen habt, war die Zusammenfassung von nur eines der vielen Dutzend Matches, die während und vor allem nach den regulären Arbeitszeit der Redaktion bestritten wurden. Für einige der Beteiligten war es der erste Kontakt mit *Super Smash Bros.*, andere wiederum haben die nun offiziell vierteilige Serie schon seit den Anfängen von vor über 15 Jahren begleitet. Worin sich aber alle einig waren, ist die Tatsache, dass *Super Smash Bros. für Wii U* nicht nur zu den besten Titeln auf der gesamten Konsole gehört, sondern auch systemübergreifend ganz oben bei der Wahl zum Spiel des Jahres mitspielt! Ein ganz schön vollmundiges Urteil, wenn man bedenkt, wie das Prügelspiel auf dem N64 zunächst als Nischentitel angefangen hat.

Alle sind dabei!

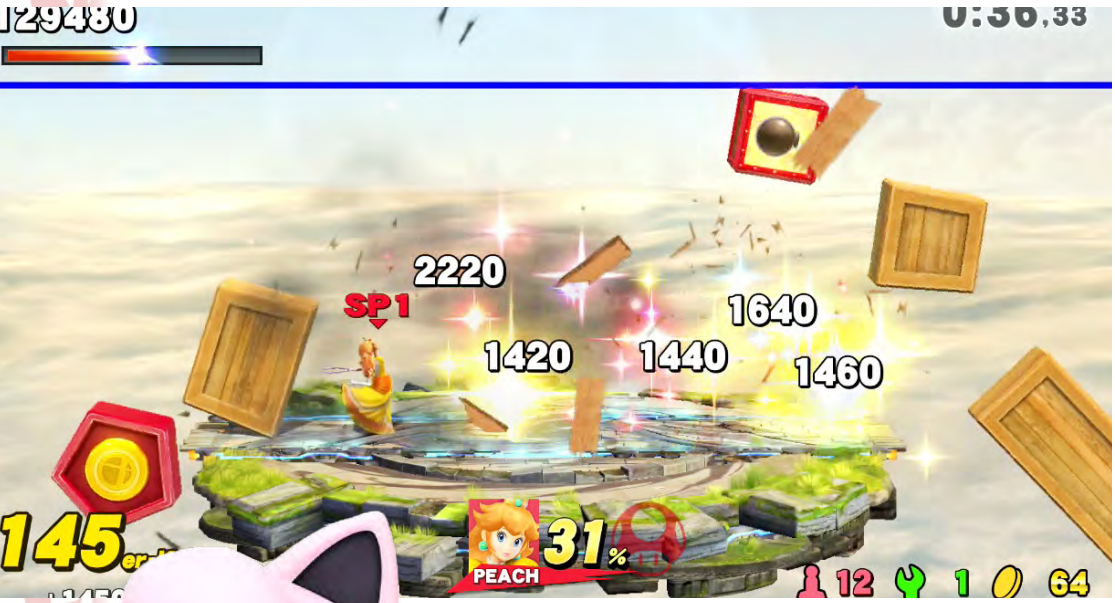
Aus den ehemals zwölf spielbaren Kämpfern sind in der aktuellen Wii-U-Version gestandene 49 Kombattanten geworden, welche allesamt von populären Nintendo-Titeln entnommen sind oder zumindest auf einem von Big N's Konsolen schon mal zugange waren. Urgesteine wie Super Mario oder



Ihr wollt wissen, wie der Einsatz der Amiibo-Figuren im Detail funktioniert? Blättert einfach fix auf Seite 36. Dort klären wir auf, was der KI-Chip innerhalb der Sammelfigürchen so alles draufhat.



Viele Items können das Match maßgeblich beeinflussen. Das Skull Kid etwa verdreht die Steuerung aller Spieler, welche sich dann selbst in den Abgrund stürzen.



Beim Trophäenrausch könnt ihr selbige in Massen abstauben, doch je länger ihr euch hier vergnügen wollt, desto teurer wird der zeitlich begrenzte Spaß.

Donkey Kong aus Nintendos eigenen Reihen treffen also auf den blauen Igel Sonic des einstigen Konkurrenten Sega oder den sprung- und schießfreudigen Roboter Mega Man aus dem Hause Capcom. Aus welchem Grund sich all diese Ikonen der Videospielgeschichte zur gegenseitigen Schellenverteilung getroffen haben, wird in *Super Smash Bros.* nicht näher erläutert – einen Story-Modus wie noch zuletzt in *Super Smash Bros. Brawl* auf der Wii gibt es nicht mehr, auch in anderen Spielmodi wird keine Hintergrundgeschichte aufgebaut. Wissenswert ist demnach nur: Es gibt Beef im sonst so beschaulichen Nintendo-Land! Der Spieler muss jedoch auch wissen, wie die Kloppereien von *Super Smash Bros.* überhaupt funktionieren, da sich der Titel enorm von anderen Fighting Games unterscheidet. Nicht nur findet das Geschehen auf dynamisch wechselnden Plattformen in verzweigten Stages statt, sämtliche Kämpfer besitzen darüber hinaus nicht einmal einen klassischen Lebensbalken. Stattdessen wird die verbleibende Kampfkraft eines Charakters in Form einer Schadensanzeige gemessen. Je höher euer prozentualer Anteil, theoretisch kann dieser auf einen Wert von 999 % anwachsen, desto einfacher wird es für eure Gegner, euch gewaltsam aus der Arena zu befördern. Das Repertoire hierfür ist bei allen Figuren identisch aufgebaut. Neben den üblichen Schlägen und Tritten, die je nach Ausrichtung des Analog-Sticks in unterschiedlichen Varianten ausgeführt werden, besitzt jeder Charakter noch vier individuelle Fähigkeiten. Kirby etwa saugt seine Feinde ein und übernimmt so deren Fertigkeiten, Link pflügt mit seiner Wirbelattacke durch die Gegnermassen, Samus Aran nimmt durch Raketenbeschuss Ziele ins Visier und Pikachu setzt zur Donnerblitzattacke an. Für erfolgreich von der Plattform geputzte Kontrahenten erhaltet ihr Punkte auf euer Konto – habt ihr davon am Ende des Matches die meisten, geht ihr als Sieger hervor. Alternativ darf zudem festgelegt werden, dass jede Figur nur über eine gewisse Menge an Continues oder gar Lebensenergie

Im Trainingsmodus könnt ihr theoretisch eure Moves und Combos üben, doch mangelhafte Einstellungsmöglichkeiten werfen euch Steine in den Weg.

Die Menüführung ist etwas aus den Fugen geraten. Es wird ein paar Spielstunden dauern, bis ihr wisst, wo genau welcher Modus zu finden ist.

NINTENDO SORGT MIT NEUEM EQUIPMENT FÜR KONTROLLE

Nie wieder Zuschauer sein: In *Super Smash Bros. für Wii U* kann dank viel Hardware-Support einfach jeder mitmachen.

Wer schon mal viel Besuch daheim hatte und eine kleine Zocker-Party veranstalten wollte, kennt das Problem bestimmt: oftmals kommt es vor, dass nicht genügend Controller im Haus sind, jemand sein Gamepad vergessen hat oder keine Ersatzbatterien vorhanden sind. Auch bei *Super Smash Bros. für Wii U* kann euch Nintendo nicht weiterhelfen, sollte es zu diesen Problemen kommen. Dafür kommen sie euch sehr entgegen, was die Vielfalt der Anschlussmöglichkeiten für eure Controller angeht. Vom standardmäßigen Gamepad und dem Pro Controller mal abgesehen, dürft ihr auch die alte Peripherie der Wii verwenden, wozu Geräte wie der Classic Controller Pro oder die Wiimote selbst gehören. Sogar der 3DS kann, zumindest in einem speziell dafür vorgesehenen Modus, als Gamepad verwendet werden. Mithilfe eines offiziell von Nintendo hergestellten Adapters könnt ihr bei der Controller-Auswahl sogar noch eine Generation weiter zurückgehen und die alten Pads vom Gamecube benutzen. Neue Modelle mit einem verlängerten Kabel sind ab sofort ebenfalls erhältlich.

verfügt. Auch Teamkonstellationen, einen Schwerkraft-Regulator sowie die Häufigkeit von zufällig erscheinenden Sonder-Items dürft ihr vor dem Kampf festlegen. Während dieser Modus im Grunde der klassischste von allen ist und das allgemeine Spielprinzip von *Super Smash Bros.* ausmacht, gibt es noch viele weitere Spielmodi, in denen ihr euch austoben könnt.

Inhaltliches Schwergewicht

So könnt ihr euch beispielsweise an einem Arcade-Modus versuchen, in dem ihr es nacheinander mit verschiedenen CPU-Charakteren aufnehmt und am Ende die beiden Serien-Bosse Meisterhand und Crazy Hand zum Duell herausfordert. Je höher ihr dabei den Schwierigkeitsgrad ansetzt, desto mehr Goldmünzen gibt es als Verdienst im Siegesfall – unterschiedliche Endboss-Variationen inklusive. Wem das Spielhallen-Feeling nicht liegt, der darf stattdessen mit einem Baseballschläger neue Rekorde im Sandsack-Weitschlagen aufstellen. Oder Dutzende von Spezialmissionen bewältigen, in denen ihr mit festgelegten Charakteren besonders schwere Ziele erreichen müsst. Oder ihr verprügelt in einem einzigen Durchgang und mit nur einem Leben, wahlweise auch kooperativ, alle anderen Figuren des kompletten Spiels. Oder ihr versucht, mit einer Bombe möglichst viele Ziele in die Luft und damit euren Highscore nach oben zu jagen. Ihr merkt schon, dass sich Nintendo bezüglich der Modi-Vielfalt eine Menge Mühe gegeben hat. Noch viel umfangreicher fällt da die Anzahl der freispielbaren Trophäen aus. Fast jeder nur erdenkliche Haupt- und Nebencharakter der im Spiel vorkommenden Serien ist als virtuelle Sammelfigur enthalten und mit interessanten Hintergrundinformationen versehen. Auch *Super Smash Bros. für Wii U* stellt somit also fast schon ein kleines spielbares Museum dar. Mal abgesehen von der Tatsache, dass sich dadurch ein hoher Wiederspielwert

MEINUNG
Viktor Eippert

„Für jeden ist echt was dabei – und davon dann auch noch richtig viel. Klasse!“

Mit *Super Smash Bros.* hat Nintendo ein wirklich starkes Gesamtpaket geschaffen. Kompetitive Spieler freuen sich über die gute (wenngleich nicht perfekte) Spielbalance und die Online-Scharmützel, während Party- und Gelegenheitsspieler dank 8-Kämpfer-Smash und Smash Tour bestens unterhalten werden. Und dank der Vielzahl an weiteren Spielmodi haben auch Solospieler absolut keinen Grund zum Meckern. Gepaart mit der riesigen Kämpferauswahl, den vielen Stages, der hohen Menge an Freischaltbarem und dem Editor kommt so schnell garantiert keine Langeweile auf. Selbst ich greife da immer wieder gerne zum Controller, obwohl ich Prügelspiele nur sehr vereinzelt spiele. Hier habe ich aber Motivation, mal etwas mehr zu üben.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„30 Jahre Videospielkult und ein richtig großer Ring! Da kloppe ich gerne mit."

Smash Bros. für die Wii U war das erste Videospiel in meinem Leben, das ich gekauft hatte, noch bevor die Konsole dafür bei mir zu Hause auf dem Daddelregal stand. Muss man dazu noch mehr sagen? Nein! Kann man dazu noch mehr sagen? Oh ja: *Smash Bros.* war schon immer ein Prügeltempel mit einem gut gefüllten Pantheon kultiger Hau-Drauf-Götter – aber was Nintendo mit der Version für die Wii U abgeliefert hat, ist so kurz vor Weihnachten schon fast eine Frechheit gegenüber den Konsolen-Mitbewerbern. Mich nervt nur die sich irgendwie immer gleich anfühlende Riege der RPG-Helden – und ich weiß auch nicht, ob wir wirklich mehrfache Varianten von Link und Samus brauchen. Aber ich hab Glurak und bald auch Mewtu, also darf ich mich nicht mal in dem Punkt groß beschweren. So, ich geh jetzt mal Pummeluff und Kirby vermöbeln – bis Marco mich findet :(

Meisterhand und Crazy Hand sind nicht die einzigen Bosse des Spiels. Stellt den Schwierigkeitsgrad doch mal höher ein …

samt Langzeitmotivation ergibt. Von den 140 geheimen Achievements haben wir dabei noch gar nicht gesprochen.

Neuer Turnierstandard?

Viele Spieler da draußen mag all dies überhaupt nicht interessieren, weil sie eigentlich nur wissen wollen, ob die grundsätzlichen Spielmechaniken funktionieren oder nicht. An diesem Punkt teilen sich die Spieler von *Super Smash Bros.* in zwei Lager auf – jene, die einfach nur entspannt ein wenig mit ihren Nintendo-Helden kloppen wollen, und jene, die etwas tiefgründiger in die Materie einsteigen wollen. Inwiefern *Super Smash Bros.* ein traditionelles Beat 'em Up oder doch nur ein simples Party-Spiel ist, muss am Ende jeder für sich selbst entscheiden. Fest steht allerdings, dass man viel Wissen aus Prüglern wie *Street Fighter*, *Tekken* oder *BlazBlue* übernehmen kann. Die Kontrolle des Spielareals (Zoning), gezieltes Provozieren und Bestrafen von Aktionen des Gegners (Baiting), intensives Lernen der Stärken und Schwächen eines jeden Charakters – all dies sind Elemente, welche bei *Super Smash Bros.* auf höherer Ebene von großer Bedeutung sind. Allerdings gibt es ebenso auch Situationen, in denen bei Nintendos Kampfspiel umgedacht werden muss. Jederzeit universell einsetzbare Combos zum Beispiel gibt es nicht, da schwer verwundete Gegner mit 100 % Schaden oder mehr weiter weg fliegen als solche, die nur 20 % auf dem Konto haben. Erschwert wird das Ganze noch durch den arg verkürzten Hitstun der getroffenen Charaktere, also die Zeitspanne, in der ihr mit weiteren Treffern nachsetzen könnt. Bevor ihr eurem Gegner nachspringen könnt, ist dieser längst außer Reichweite oder hat sich in der Luft bereits von eurem Angriff erholt. Das fehlende Momentum beim Sprungverhalten, das schon seit *Super Mario Bros.* auf dem NES vorhanden war, erschwert diesen Faktor noch weiter. Bei normaler Spielweise, wie sie mit dem Großteil aller *Super-Smash-Bros.*-Besitzer der Fall sein wird, haben diese Punkte keine wirkliche Relevanz. Profispieler hingegen werden noch lange darüber diskutieren und aufmerksam jeden Patch unter die Lupe nehmen, den Nintendo im Verlauf der nächsten Monate veröffentlicht. In der aktuellen Version 1.01 gehören vor allem Diddy Kong, Shiek und Rosalina zu den besten Charakteren und bringen die Turnier-Balance dabei ein wenig durcheinander.

Kleine Fehler

Was jetzt nach harscher Kritik klingt, muss euch allerdings nicht weiter kümmern, sofern ihr keine Ambitionen hegt, mit dem Spiel Goldmedaillen zu gewinnen. Weitaus mehr ins Gewicht fallen hingegen andere Wehwehchen, mit denen *Super Smash Bros.* universell zu kämp-

MEINUNG
Lukas Schmid

„Riesengroß und unheimlich spaßig – Nintendo hat sich hier selbst übertroffen."

Ich fand ja bereits die 3DS-Fassung von *Super Smash Bros.* ausgezeichnet gelungen. Was Nintendo alles in die Wii-U-Version gesteckt hat, übertrifft allerdings alles bisher Dagewesene bezüglich Umfang und Qualität: Noch nie war die Kämpferauswahl gelungener, noch nie waren die Arenen famoser gestaltet und noch nie habe ich mich mit größerer Freude in die extrem unterhaltsamen Kämpfe gestürzt. Auch die diversen Zusatz-Spielmodi fallen großteils sehr, sehr unterhaltsam aus – die Rückkehr der knackigen Herausforderungen, wie man sie noch aus *Melee* kennt, freut mich persönlich ganz besonders. Natürlich ist auch die Nintendo-Klopperei nicht ganz fehlerfrei – ein paar weniger Klon-Kämpfer dürften es etwa nach wie vor sein – angesichts der überragenden Qualität ist aber keiner der Mini-Mäkel wirklich von Belang. Gratulation, Nintendo, toll gemacht!

Nein, hier hat sich nicht ein Layouter mit dem Bild vertan: Im Spiel könnt ihr Demos zu alten Nintendo-Klassikern freischalten. Ist die Zeit abgelaufen, könnt ihr es wahlweise im eShop herunterladen und so die Wurzeln der jeweiligen Serie nacherleben.

Die Smash-Tour kombiniert *Smash Bros.* mit *Mario Party*. Lustig, aber vieles hängt stark vom Glück und Zufall ab.

fen hat. Hierzu zählt vor allem die fehlende Übersicht bei einigen Stages wie Palutenas Tempel oder dem Höhlenabenteuer, welche klar zu groß ausgefallen sind. Dies führt speziell bei Charakteren wie Olimar zu Problemen, da ihr hier unmöglich erkennen könnt, welche Pikmin gerade ausgewählt sind oder wo gerade die Dose des Duck Hunt Duos herumliegt. Da zieht man das heillose Durcheinander des Acht-Spieler-Modus auf kleineren Karten definitiv vor. Von wenigen Ausnahmen abgesehen, sind die Stages im neuen *Super Smash Bros.* allerdings großartig ausgefallen. Gespickt mit unzähligen Anekdoten, die sich auch gerne mal ins Kampfgeschehen einmischen, steht jeder Level auch in einer Omega-Version zur Verfügung. Hier sind dann alle Welten identisch aufgebaut und keine zufallsgenerierten Ereignisse aus dem Hintergrund mischen sich ein. Qualitativ ähnlich schaut es bei den Charakteren des Spiels aus. Im Prinzip ist Nintendo die Balance aus altbekannten Helden und frischen Underdogs überaus gut gelungen, etwas aus dem Gleichgewicht gerät das Spiel aber aufgrund diverser uninspirierter Klone wie Dr. Mario, Falco oder dem finsteren Pit. Warum gibt es nicht mehr innovative Figuren, welche in die Richtung von Pac-Man, R.O.B. oder dem Duck Hunt Duo gehen? Doch jetzt aber mal Butter bei die Fische: Ist *Super Smash Bros.* für Wii U mit diesen scheinbar unzähligen Mängeln überhaupt spielenswert? Oh ja, absolut und definitiv! Verglichen mit all den perfekt herausgearbeiteten Stärken des Titels sind die Schwächen nämlich verschwindend gering. *Super Smash Bros.* stellt mit seinen unzähligen Inhalten sowohl Einzelspieler als auch die Freunde des gepflegten Mehrspieler-Gekloppes vollends zufrieden. Hinzu kommen noch einige famose Remixes legendärer Videospiel-Soundtracks und eine mehr als zufriedenstellende Grafik-Leistung. So mancher Hintergrund mag noch wie aus der Wii-Ära anmuten, doch dafür geht das Spiel selbst bei acht Spielern gleichzeitig in Sachen Performance nicht in die Knie. *Super Smash Bros. für Wii U* ist vor allem Dingen aber wieder eins: spielbare Geschichte. Wenn sich die berühmtesten, teilweise seit über 20 bis 30 Jahren aktiven Gesichter der Videospiel-Branche vereint in einem Spiel, wiedertreffen, kann man nicht anders, als selig in Nostalgie zu schwelgen. Es ist ein Beweis für die Beständigkeit, Zuverlässigkeit und Langlebigkeit eines Branchenveteranen. Ein Beweis, dass man seine Hoffnung in Nintendo wahrlich niemals aufgeben soll.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Der neue Champion deklassiert die Konkurrenz. Und seinen Bruder auf dem 3DS.“

Die Frage, ob das neueste *Super Smash Bros.* nun „deeper“ ist als *Melee* oder schneller als *Brawl*, kann und will ich an dieser Stelle nicht beantworten. Dafür reichen drei Wochen Dauertest in der Redaktion nicht aus. Dies wird sich alles erst in den kommenden Wochen und Monaten entscheiden, wenn sich das Spiel weltweit auf unzähligen Turnieren bewiesen hat. Eine Diskussion, der sich rund 99 % aller *Smash*-Spieler nicht zu stellen brauchen, denn die wollen einfach nur spaßige Prügeleien und haufenweise Bonuszeug zum Freispielen. Sofern es da draußen überhaupt noch Leser gibt, die sich das Spiel nicht direkt am Tag der Erstveröffentlichung gekauft haben: Los, nachholen! Nintendos Prügel-Sammelsurium gehört zu den besten Titeln auf der Wii U überhaupt!

Super Smash Bros. für Wii U

Termin: 28. November 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Sora Ltd.
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 9
Nicht jede Textur ist gestochen scharf, Stages und Charaktere sind dafür aber umso besser getroffen.

SOUND 10
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Unzählige Remixes von alten und neuen Themes verlocken schnell zum Kauf des offiziellen Soundtrack.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Gamecube-Pad per Adapter
Super Smash Bros. für Wii U unterstützt mehr Controller als jedes andere Spiel auf dem System.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Speichersystem: Checkpoints/automatisch etc.
Ein auf Multiplayer ausgelegter Titel muss alleine nicht zwingend schlechter sein: Viele Modi und noch mehr Trophäen fesseln euch lange ans Pad.

MEHRSPIELER 10
Die absolute Königsdisziplin des Spiels, wo es locker die volle Punktzahl holt. Lediglich online ist das Matchmaking mit anderen Spielern zu verbessern.

PRO / CONTRA
- ✚ Unerreichbar toller Multiplayer-Spaß
- ✚ Stimmungsvolle Grafik und Musik
- ✚ Viele Controller werden unterstützt.
- ✚ Eine Menge Inhalte zum Freispielen
- ✚ Amiibo-Einbindung sehr gelungen
- ➖ Ein paar überflüssige Figuren und Arenen

WiiU-FAKTOR 6
Das gesamte Spiel kann auch am Gamepad gezockt werden. Wahlweise daher auch in der Badewanne.

WERTUNG/FAZIT

91

„Ganz klar der beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U.“

AMIIBO

Hardware Was kann Nintendos neues Plastikspielzeug? Wie sieht es aus? Und hat es eine Zukunft? Wir haben ausführlich mit den Amiibo gezockt.

MEINUNG
Benjamin Kegel

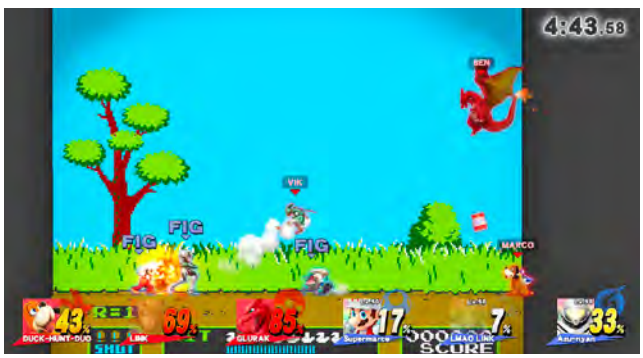
„Nintendo streckt ganz vorsichtig seine Fühler in neue Gebiete aus."

Die Figurenriege reicht qualitativ von „ganz okay" bis „schaut echt super aus", was für die angefragten Kaufpreise wirklich nicht schlecht ist! Zudem muss man sich bei Nintendo, glaube ich, keine Sorgen machen, dass die Plastik-Paywall zur Nutzung der Amiibo-exklusiven Features allzu aufdringlich wird; die konzeptgleichen *Skylanders* stehen hier mitunter kurz davor und die Disney-Kollegen sind meiner Meinung nach bereits umgekippt. Was mir bei den Amiibos noch fehlt, ist aber ein wirklich fokussierter Einsatz. Im Moment sieht das alles eher nach „nice to have" statt Pflichtkauf aus. Wenn Nintendo irgendwann mal auf die Idee kommen sollte, seine komplette Pokémon-Riege auf die Art aufzuziehen – exklusives Amiibo-Spiel inklusive –, dürfte sich das rapide ändern. Und dann wäre ich wirklich gern der Spielzeug-Kooperationspartner, der diesen superfetten Produktionsauftrag an Land zieht …

Als im Jahr 2011 das Spiel *Skylanders* auf den Videospiel-Fachmessen dieser Welt im kleinen Rahmen vorgestellt wurde, ahnte wohl noch niemand, zu was für einem riesigen, milliardenschweren Franchise die innovative Symbiose aus Spielzeug und Videospiel einmal heranwachsen sollte. Was zum damaligen Zeitpunkt noch viel weniger Menschen auf dem Schirm hatten: Activisions Tochterfirma hinter den Figuren, Toys for Bob, ging bereits vorher auf Nintendo zu und bot dem Branchenriesen eine Kooperation an, welche dieser jedoch ablehnte. Was heute vielleicht wie ein verpatztes Geschäft ausschaut, könnte schon damals ein umfangreich gesponnener Schlachtplan von Nintendo gewesen sein. Warum sich auf einen Deal mit komplett neuen Charakteren einlassen, wenn das eigene Portfolio aus den bekanntesten Gaming-Ikonen der Welt besteht?

Mario zum Anfassen

Auf der E3 2014 kam Nintendos lange vorausgeplante Strategie mit den sogenannten Amiibo-Figuren dann endlich ans Tageslicht. Doch was sind Amiibo überhaupt? In erster Line handelt es sich dabei um rund acht bis zehn Zentimeter große Sammelfiguren aus Nintendos hauseigener Produktion – allein schon dies ist als seltene Ausnahmeerscheinung festzuhalten, da Big N dem allgemeinen Merchandise-Gedanken zwar nicht abgeneigt ist, detailreiche Figuren in der Regel aber nicht dazugehören. Dabei sind die Amiibo primär nicht mal als Ausstellungsstück gedacht. In der Basis jeder Figur ist ein NFC-Chip (Near field communication) eingebaut, der mit 3DS- und Wii-U-Hardware



Im Dreier-Team gegen die hochtrainierten Amiibo konnten Vik, Ben und Marco kein einziges Match holen. Immerhin war ihr Sieg nur knapp und nicht haushoch.

In *Hyrule Warriors* erhaltet ihr für euren Link-Amiibo den Gleiter aus *Twilight Princess* als Waffe. Für jede andere Figur gibt es einmal pro Tag kleinere Goodies.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Faireres Konzept als bei Skylanders, trotzdem nicht mein Ding."

Wer *Skylanders: Trap Team* oder *Disney Infinity 2.0* vollends genießen will, muss zusätzlich zum bereits hohen Kaufpreis des Spiels noch einmal viel Geld für Zusatz-Plastikfiguren ausgeben. Etliche Bereiche des Spiels sind nämlich gesperrt, so man nicht die entsprechenden Polymer-Kameraden besitzt. In Verbindung mit der Tatsache, dass der Sammelreiz bei mir niemals so recht zünden wollte, fand und finde ich dieses Konzept reichlich frech. Nintendo geht hierbei einen wesentlich kundenfreundlicheren Weg. Nicht nur lassen sich die Amiibos in zahlreichen verschiedenen Serien verwenden, ihre Effekt ist zudem stets rein optional und benachteiligt Figuren-Verweigerer nicht – auf ein paar Mii-Kostüme in *Mario Kart* oder das Kämpfer-Feature in *Smash Bros.* kann man ohne viel Schmerz verzichten. Trotzdem: Gepackt hat mich der Sammelwahn trotz des – großteils – guten Amiibo-Designs bisher nicht. Vielleicht kommt das noch mit passenden Features.

kommunizieren kann. Haltet ihr den Standfuß kurz auf die linke untere Ecke des Handhelds bzw. des Gamepads, reagiert der Chip mit dem kompatiblen Spiel. Wie die Reaktion ausfällt, ist von Titel zu Titel unterschiedlich. Ausprobieren konnten wir bislang die kompatiblen Spiele *Mario Kart 8*, *Hyrule Warriors* und *Super Smash Bros.* für Wii U. Während es bei den ersten beiden Kandidaten nur Bonuskostüme und Extrawaffen freizuschalten gab, geht der Nutzen bei Nintendos Prügler schon etwas weiter. Hier dürft ihr euch euren Lieblings-Amiibo nicht nur ins Haus, sondern sogar in die Trainingsarena holen. Bevor es aber so weit kommt, müsst ihr euren Schützling zunächst registrieren und ihm dann einen Spitznamen und einen schicken Farbanstrich verpassen. Danach geht es direkt ran ans Personalisieren. Mit im Spiel gewonnenen Items dürft ihr Verteidigung, Angriff und Schnelligkeit erhöhen, könnt dabei aber nie in allen Kategorien herausragend sein. Flinke Muskelmänner etwa haben also immer Defizite in der Verteidigung. Dem Individualismus frönen könnt ihr auch bei den Spezialfähigkeiten, welche allerdings seltener zu finden sind. Wie euer Amiibo die neuen Fertigkeiten einsetzt, hängt ganz von euch ab. Es macht Sinn, euren Link-Amiibo auch nur mit dem gleichen Charakter zu trainieren, da sich die künstliche Intelligenz im Chip eure Moves und Eingaben merkt. Wählt ihr eine andere Figur aus, etwa den Dorfbewohner, dessen Gameplay komplett anders funktioniert, werden die Aktionen eures Amiibo wenig Sinn ergeben. Für unseren Test hatten wir uns vorgenommen, aus Mario und Link zwei robuste bzw. flinke Nahkämpfer zu machen, während unser Samus-Amiibo von hinten Feuerunterstützung leistet und sich größtenteils aufs Ausweichen konzentriert. Und siehe da, schon nach wenigen Übungsrunden zeigten sich schnelle Fortschritte – in mehrfacher Hinsicht. Nicht nur adaptierten die Amiibos schnell den dargebotenen Kampfstil, sie stiegen auch sehr flott im Level auf. Wer seine Schüler einem 2-Stunden-Dauertraining unterzieht, hat flugs die Maximalstufe von 50 erreicht. Das mag kurz erscheinen, doch wenn ihr mit dem Fortschritt nicht zufrieden seid, dürft ihr den Levelprozess auch noch mal wiederholen. Ob ein ähnliches Level-System in künftigen Titeln genauso schnell vonstatten gehen wird, kann jetzt noch nicht abgeschätzt werden.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ich brauche mehr Platz in der Vitrine. Wesentlich mehr!"

Daheim und im Büro habe ich insgesamt schon über 40 Sammelfiguren zu verschiedenen Animes und Games, von meinen zig Skylandern mal ganz zu schweigen. Mit anderen Worten: Ich mag Sammelfiguren sehr. Entsprechend gefreut habe ich mich über die Ankündigung von Nintendos Amiibo, wobei ich angesichts des vergleichsweise geringen Preises von 15 Euro zunächst an der Qualität zweifelte. Schlussendlich variiert diese auch von Figur zu Figur, doch ich halte die meisten Amiibo für sehr gelungen und räume schon mal Platz in meiner Vitrine frei. Zudem finde ich es löblich, dass die Figuren auch abseits ihres eigentlichen Spiels (aktuell *Smash*) weitere Bonus-Funktionen in anderen Titeln haben. Das steigert ihren Wert und belohnt Nintendo-Fans, die fleißig Wii-U- und 3DS-Spiele kaufen. Etwas spannendere Integrationen würde ich mir in Zukunft dennoch wünschen. Die Mii-Fahrerkostüme in *Mario Kart 8* zählen zum Beispiel eher zur Kategorie „nett gemeint, mehr aber nicht".

Testphase bestanden!

Nachdem jeder einzelne Amiibo in einem 1 on 1 gegen die CPU, von ganz unten bis zur höchsten Schwierigkeitsstufe, sein Können unter Beweis gestellt hatte, ging es schnurstracks zum Endgegner namens N-ZONE-Redaktion. Zunächst noch siegesgewiss, löste sich die Motivation von Ben, Vik und Marco schnell in Luft auf. Die Amiibo weichen sehr clever aus, kontern Projektile, sammeln energisch Items auf und wissen schlecht getimte Aktionen des Gegners gekonnt zu bestrafen. Nach einer glanzlosen 0:3-Niederlage wurde daraufhin ein Resümee gezogen: die Amiibo-KI weiß grundsätzlich, wie das Spiel funktioniert und wendet dabei sogar einige Profi-Taktiken an, etwa das absichtliche Verlassen der Arena, um dem rausgesmashten Gegner zielsicher den Rest zu geben. Ein paar Kinderkrankheiten gibt es aber doch noch. So reagierten die Amiibo selten oder zu spät auf Stage-Hazards wie den Yellow Devil oder ignorierten bewegliche Plattformen, welche sie aus dem Level beförderten. Als ernst zu nehmender Gegner, etwa wenn eine Lücke im Mehrspielermodus gefüllt werden muss, taugen die Figuren allerdings definitiv. In einem kanadischen Turnier etwa konnte ein Fox-Amiibo fast ein lokales Turnier gewinnen und sich gegen viele erfahrene Spieler durchsetzen. Bessere Publicity für die neuen Figuren kann sich Nintendo wohl kaum wünschen.

Marco Cabibbo

Nobody is perfect: Dieser Fabrikationsfehler von Samus brachte dem Besitzer über 2.500 Dollar auf Ebay ein.

Die zwölf Start-Amiibo haben es sich, nach einem formellen Foto-Termin im Studio, bei uns im Büro gemütlich gemacht. Schon bald werden sie Zuwachs erhalten.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Hoffentlich wittert Nintendo nicht nur das schnelle Geschäft."

Als jemand, der hochwertige Anime-Figuren und Gundam-Model-Kits zu Hause stehen hat, habe ich der finalen Ausführung der Amiibo mit viel Spannung entgegengefiebert – die ersten Prototypen auf der E3 konnten mein Interesse schon mal wecken, auch wenn mir klar war, dass hier keine 1-A-Sammlerobjekte für die Glasvitrine im Anmarsch sind. Beim Endprodukt lässt sich jetzt abschließend festhalten: Simple Figuren im Stile von Kirby und Pikachu sind wirklich gelungen, detailreichere Charaktere wie Marth, Link oder Peach hingegen mussten im Designprozess bei der Qualität etwas zurückgefahren werden. Ganz unsinnig ist diese Entscheidung aber nicht, immerhin sollen ja auch Kids ihren Spaß damit und die Figuren unterwegs dabeihaben. Bleibt nur zu hoffen, dass Nintendo das Projekt auch in Zukunft sinnig fördert, den Figuren ein ähnlich umfangreiches Einsatzspektrum zutraut wie in *Super Smash Bros.* und dass auch andere Publisher das Potenzial dahinter zu erkennen wissen.

WATCH DOGS

Wii U

Action Eure Webcam ist standardmäßig abgeklebt und Paranoia ist euer zweiter Vorname? In der düsteren Gegenwarts-Dystopie von *Watch Dogs* sind diese Ängste begründet.

Die Zwischensequenzen sind wirklich herausragend gut gestaltet. Die erzählte Geschichte lässt aber leider zu wünschen übrig.

Du wirst beobachtet. Die Regierung hat dafür ein geheimes System. Eine Maschine, die dich ausspioniert, rund um die Uhr, jeden Tag. Na, kommt euch unsere Einleitung bekannt vor? Diese Zeilen stammen aus dem Intro zur Fersehserie *Person of Interest* – und sie lassen sich 1:1 auch auf Ubisofts Open-World-Abenteuer *Watch Dogs* anwenden. Hier hört die Maschine auf den Namen ctOS und überwacht die Bewohner der amerikanischen Metropole Chicago. Doch was des einen Leid, ist des anderen Freud: Protagonist Aiden Pearce dreht den Spieß kurzerhand um, hackt sich in das System und nutzt es für

Die ausufernden Schießereien machen jede Menge Spaß und spielen sich teilweise ganz schön fordernd. Das Cover-System ist aber recht unzuverlässig.

Um auf gesicherte Computer-Systeme zuzugreifen, müsst ihr ein simples Minispiel absolvieren. Das macht nur zu Beginn Spaß und nervt im späteren Spielverlauf.

seine eigenen Zwecke, um seine Schwester aus den Fängen einer bösen Organisation zu befreien. Das ist aber nur der Einstieg in eine Story voller Verrat, Korruption und gehackter Computer-Systeme.

Belanglose Geschichte

Vorangetrieben wird die Handlung in sehr gut choreografierten Zwischensequenzen, die sich vor so manchem Hollywood-Blockbuster nicht verstecken müssen. Zu schade, dass das Ergebnis schlussendlich aber nicht ganz so gelungen ist wie die Prämisse und die Präsentation. Die Story fängt famos an, lässt dann aber vor allem im zweiten der insgesamt fünf Akte stark nach. Zu uninteressant sind die beteiligten Charaktere, zu willkürlich und unregelmäßig ihre Auftritte und zu verworren die Handlung und die Themensetzung. Auch die emotionale Bindung zu den Figuren will aufgrund deren eher blasser Charakterzeichnung nicht so recht gelingen. Im späteren Spielverlauf fügen sich viele der anfänglich losen Enden zusammen und ergeben doch noch ein relativ kohärentes Ganzes, allzu spannend wird's aber trotzdem nicht.

Mit dem Boot bei Regen in den Wasserkanälen rund um Chicago unterwegs – Szenen wie diese versprühen viel Atmosphäre.

Alle Macht den Hackern!

Besonders schade ist es, dass das hochaktuelle Thema des gläsernen Bürgers höchstens gestreift wird. Wir erwarten uns wahrlich keine hochphilosophischen Fragestellungen, aber ein wenig mehr Tiefgang in dieser Hinsicht hätte dem Titel zweifellos gut getan. In spielerischer Hinsicht wird die Idee dagegen exzellent genutzt und sorgt dafür, dass *Watch Dogs* eine der glaubwürdigsten virtuellen Welten der letzten Jahre zu bieten hat. Im frei begeh- beziehungsweise befahrbaren Chicago habt ihr per Smartphone Zugriff auf so ziemlich alle elektronischen Geräte. Ihr wollt an einer vielbefahrenen Ampel für ein Verkehrschaos sorgen, um hartnäckige Verfolger abzuhängen? Ihr seid nur einen Knopfdruck davon entfernt! Ihr möchtet für einen Stromausfall sorgen, um die Aufmerksamkeit von euch abzulenken? Reingehackt und losgelegt! Ihr sucht auf einem großen, belebten Platz eine Zielperson? Kapert einfach die Überwachungskameras und haltet mit deren Hilfe bequem nach ihr Ausschau! Zudem könnt ihr mithilfe eures Handys heimlich Daten zu jedem einzelnen virtuellen Bewohner der Stadt abfragen. Auf diese Weise erhaltet ihr Informationen zu etwaigen sexuellen Vorlieben, Hobbys, dem monatlichen Nettoeinkom-

Grafisch kann sich *Watch Dogs* großteils sehen lassen – vor allem bei Nacht und Regen kommt das Setting durch die tollen Wetter-Effekte sehr gut rüber. Bei Tag sieht das Abenteuer zwar auch ganz anständig aus, hier fallen die teils schwachen Texturen aber stärker auf. Was leider sehr nervt, sind die häufigen Performance-Einbrüche.

The City of **Opportunities**

Abseits der Hauptstory gibt es in *Watch Dogs* richtig, richtig viel zu tun. Wer will, kann dank der mannigfaltigen Beschäftigungsmöglichkeiten etliche Stunden im virtuellen Chicago verbringen. Wir klären euch über einige der interessantesten Mini-Games und Nebenmissionen auf.

Nicht nur Masse, sondern auch Klasse – so lassen sich die Nebenmissionen von *Watch Dogs* zusammenfassen. Der Aufbau erinnert hierbei stark an *Assassin's Creed*: Im Menü seht ihr, welche und wie viele der zig Zusatz-Aufgaben ihr schon abgeschlossen habt. Meist erhaltet ihr als Belohnung für das Abschließen einer Nebenquest-Reihe eine neue Waffen- oder Hacking-Fähigkeit. Die Missionen selbst unterteilen sich dabei in zwei Varianten: Einerseits relativ normale Tätigkeiten wie Brett- und Trinkspiele, Schießereien in Bandenverstecken oder Aufträge, in denen ihr Zielpersonen abhören und versteckte Gegenstände finden müsst. Zusätzlich stellt Aiden seine Fähigkeiten als Schnüffler unter Beweis und untersucht Tatorte von Verbrechen nach Indizien. Andererseits erwarten euch aber auch etwas speziellere Herausforderungen, in denen die Entwickler all die Ideen zünden, die im ernsten Rahmen der Haupthandlung unpassend gewirkt hätten. In den sogenannten „Virtuellen Trips" müsst ihr somit völlig abgefahrene Aufgaben wie einen Ritt auf einer gigantischen Mech-Spinne meistern, euch an fiesen Robotern vorbei durch Fabrikkomplexe schleichen oder euch von Riesen-Blüte zu Riesen-Blüte durch die Stadt schleudern lassen, um einen Highscore aufzustellen. Sowohl Aufmachung als auch Ausführung dieser Cyber-Trips erinnern stark an den durchgeknallten Humor der *Saints Row*-Serie. Neben diesen fest vorgegebenen Aufgaben haben es auch zufallsgenerierte Nebenmissionen ins Spiel geschafft. So kann es passieren, dass ihr beim Fahren durch die Stadt Auskunft über einen Überfall erhaltet, der gerade in der Gegend stattfindet. Wenn ihr euch entscheidet, der Person in Not zur Hilfe zu eilen, so steigert das euer Ansehen in der Gesellschaft. Die zahlreichen und abwechslungsreichen Herausforderungen werten das Spiel definitiv noch einmal auf!

Mario wäre stolz – beim Cash Run sammelt ihr innerhalb eines Zeitlimits Münzen ein.

Ein weiteres Augmented-Reality-Spiel schickt euch in den Kampf gegen Aliens.

Beim Hütchen-Spiel könnt ihr zwischen verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen.

In den Zufalls-Events müsst ihr etwa bedrängte Bürger vor fiesen Angreifern retten.

men oder dunklen Vorgeschichten. Das hat spielerisch zwar nur wenig Sinn, ist aber unheimlich atmosphärisch und sorgt dafür, dass ihr niemals das Gefühl habt, einfach zwischen gesichtslosen KI-Kumpanen herumzulaufen. Dass die Stadt selbst ebenfalls sehr glaubwürdig gestaltet ist und vor Nebenaufgaben und Mini-Spielchen nur so strotzt – siehe Extra-Kasten –, sorgt dafür, dass der Chicago-Ausflug nicht so schnell langweilig wird.

Gewaltige Spieldauer

Doch auch ohne alle Zusatz-Aufgaben wird bei *Watch Dogs* bezüglich des Umfangs geklotzt und nicht gekleckert. Um die 39 Hauptmissionen abzuschließen, dürft ihr gut und gerne 20 bis 25 Stunden veranschlagen. Wer wirklich alles sehen will, legt noch einmal zehn bis fünfzehn Stunden drauf. Erkauft wird diese gewaltige Spielzeit aber durch ein etwas repetitives Missionsdesign: Zwischen Schießereien mit Wellen schwer bewaffneter Gegner, Escort-Missionen, in denen ihr Figuren mithilfe von Kamera-Bildern sicher durch bewachte Gebiete leiten müsst, und unzähligen Verfolgungs- und Fluchtfahrten finden sich nur wenige herausragende spielerische Höhepunkte. Das soll keineswegs heißen, dass die Missionen wenig Spaß machen. Etwas mehr Variantenreichtum hätte dem Abenteuer aber gut getan. Sehr schön ist jedoch, dass ihr oftmals selbst entscheiden könnt, wie ihr an die Aufgaben herangehen wollt. Müsst ihr beispielsweise zu einem Punkt auf der anderen Seite eines gut gesicherten Geländes gelangen, ist offensives Hineinstürmen mit gezogener Waffe möglich, aber nicht immer die beste Wahl. Stattdessen könnt ihr euch in verschiedene Geräte hacken, um Wachen abzulenken oder sie heimlich auszuschalten und auf diese Weise unbemerkt zu eurem Zielgebiet zu gelangen. An den Variantenreichtum eines *Deus Ex: Human Revolution* reichen die Entscheidungsmöglichkeiten zwar nicht heran, sie lockern das Gameplay aber auf gelungene Art und Weise auf. Prima gefallen haben uns zudem die als kleine Rätsel aufgebauten Abschnitte, in denen ihr euch mittels eurer Hack-Fähigkeiten Zugang zu versperrten Bereichen verschafft: Ihr nutzt Kameras, um immer weiter in die abgeschotteten Bereiche vorzudringen, und springt zwischen elektronischen Geräten hin und her, um letztendlich euer Ziel zu erreichen.

Gemeinsam durch die Stadt

Zusätzlich haben die Entwickler ein simples Moral-System eingebaut: Je nachdem, wie ihr an viele der Aufgaben herangeht, steigt oder fällt euer Ansehen in der Gesellschaft. Habt ihr einen guten Ruf, schaltet ihr einige Zusatz-Skills frei. Außerdem lassen sich nach einem von euch verübten Verbrechen alarmierte Bürger etwa mehr Zeit, bevor sie die Po-

Die gute Karen ist also Event-Koordinatorin mit einem jährlichen Einkommen von 29.300 Dollar und steht auf Clowns. Details wie diese lassen die Spielwelt real wirken.

lizei verständigen. Die Idee ist gut, die Umsetzung des Features aber ausgesprochen rudimentär. Zudem macht etwaiges böses Vorgehen im Rahmen der Handlung nur wenig Sinn. Wollt ihr dem Story-Korsett einmal vollkommen entkommen, stehen euch übrigens eine Handvoll hübsch gemachter Mehrspieler-Modi zur Verfügung. Wie nicht anders zu erwarten, steht auch hier das Hacken im Mittelpunkt. So ist es in den Modi „Intruder“ und „Tailing“ eure Aufgabe, euch in das laufende Spiel eines anderen Online-Zockers zu hacken und unbemerkt Daten von ihm zu entwenden. Auch Team-Duelle mit bis zu acht Teilnehmern, angesiedelt in der normalen Spielwelt, sind möglich. Zudem könnt ihr in spaßigen Rennen auf den Straßen Chicagos euer fahrerisches Talent beweisen. Durch die große Auswahl an (nicht lizenzierten) Autos und Motorrädern und die gute, wenn auch sehr arcadelastige Steuerung macht das jede Menge Laune.

Ruckelnde Schönheit

Auf der E3 2012 überraschte *Watch Dogs* vor allem aufgrund der sensationellen Grafik in der ersten Demo-Version. Ganz so prächtig ist das fertige Spiel dann aber doch nicht: Das Geschehen auf dem Fernseher sieht zweifelsfrei gut aus, leidet aber unter kleinen Makeln, verschwommenen Texturen und einem nicht allzu störenden, aber konstanten Ruckeln; zudem poppen immer wieder Gegenstände vor euch auf. Hier haben die Versionen für PS4 und Xbox One natürlich die Nase vorn. Die Ladezeiten, speziell jene zu Spielbeginn, fallen zudem ziemlich lange aus. Gerade bei etwas knackigeren Missionen, bei denen man mehrmals in Folge ins virtuelle Gras beißt, sorgt das ab und an für Frust. Von einem schnell hingeschluderten Port ist die Wii-U-Version zwar weit entfernt, sieht aber auch nicht besser aus als die Fassungen für PS3 und Xbox 360. Die mehrmonatige Verschiebung hätten die Entwickler definitiv besser nutzen können. Das Gamepad wird zudem zwar recht sinnvoll verwendet und hält eine interaktive Weltkarte für euch bereit, die das Navigieren durch das virtuelle Chicago etwas komfortabler macht. Gerade angesichts der Hacker-Thematik hätte man aber noch weitaus mehr aus dem Tablet-Controller herausholen können.

Erwartungen erfüllt?

Trotz spielerischer und technischer Defizite erweist sich *Watch Dogs* somit als wirklich unterhaltsam, sehr umfang- und großteils auch abwechslungsreich. Trotzdem: Dem großen Hype, dem es vor dem ursprünglichen Release im Mai ausgesetzt war, wird es nur bedingt gerecht und entpuppt sich „nur“ als ziemlich gut. Anders als das erste *Assassin's Creed*, das beim selben Entwicklungsstudio entstanden ist, verfügt *Watch Dogs* aber schon im ersten Ausflug nicht nur über eine hübsche Spielwelt, sondern auch über jede Menge spielerische Substanz. Vor allem bezüglich der Hintergrundgeschichte und des Missions-Designs herrscht jedoch dringender Verbesserungsbedarf. Tolle Ideen wie das Hacking-System funktionieren gut, bieten aber noch nicht genug, um das Spiel von anderen verfügbaren Open-World-Titeln abzuheben. Bezüglich der Gestaltung einer glaubwürdigen, lebendigen Welt setzt *Watch Dogs* aber neue Maßstäbe. Wer mit realistischen Erwartungen an das Spiel herangeht, erhält somit viele Stunden gute Cyber-Unterhaltung. **Lukas Schmid**

Hackt ihr euch in die über die gesamte Spielwelt verteilten Überwachungskameras, könnt ihr die Umgebung unbemerkt beobachten.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die Wii-U-Umsetzung kommt reichlich spät, sieht aber ordentlich aus und macht Spaß“

Ich habe bereits die PS4-Fassung von *Watch Dogs* gespielt und genossen – großteils. Während es mir die dynamische, sehr glaubwürdige Spielwelt voller Nebenaufgaben angetan hatte, empfand ich das repetitive Missionsdesign und die hochaktuelle Themen behandelnde, aber schlussendlich nichtssagende Storyline als eher ernüchternd. Genau dasselbe gilt für die Wii-U-Fassung, die nach fast einem halben Jahr Verspätung leider mit keinerlei inhaltlichen Verbesserungen oder innovativen Gamepad-Features daherkommt, aber dafür relativ sauber umgesetzt wurde. Sollte der sehr wahrscheinliche zweite Teil wider Erwarten auch für die Nintendo-Konsole erscheinen, wünsche ich mir somit Verbesserungen in den kritisierten Punkten, die auf dem ansonsten guten spielerischen Fundament fußen.

Watch Dogs

Termin: 20. November 2014
Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montreal
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 7
Hübsche Grafik, die vor allem bei Nacht und Regen glänzt. Allerdings läuft's nur selten vollkommen flüssig.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Gute deutsche Sprecher und Musikuntermalung mit einer umfangreichen Auswahl lizenzierter Songs.

STEUERUNG 8
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Steuert sich trotz vieler Aktionsmöglichkeiten großteils gut. Nur das Deckungssystem bockt manchmal.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel
Speichersystem: Speichert automatisch
Watch Dogs ist ein unterhaltsames und umfangreiches Open-World-Abenteuer, das unter dem repetitiven Missionsdesign sowie Atmosphäre-Schwächen leidet.

MEHRSPIELER 7
Einige nette Online-Modi, die jedoch nur eine Ergänzung zum Hauptspiel darstellen. Trotz der Vernetzungs-Thematik ist *Watch Dogs* primär für Solisten.

PRO / CONTRA
- ✚ Eine große, lebendige Spielwelt
- ✚ Simples, aber spaßiges Hacking-Feature
- ✚ Gewaltiger Spielumfang
- ✚ Ruckelige, aber ansonsten hübsche Grafik
- ➖ Repetitives Missionsdesign
- ➖ Konfus erzählte, nur leidlich interessante Story

WiiU-FAKTOR 3
Das übliche Programm: auf dem Touchscreen ist eine Karte zu sehen und ihr könnt auf dem Gamepad spielen.

WERTUNG/FAZIT

79

„Gelungener Paranoia-Trip mit guten Ideen, aber auch ordentlich Luft nach oben.“

AMIIBO ZUM START?

Captain Toads Amiibo-Funktionen werden Janaur 2015 aktiviert. Wir halten euch auf dem Laufenden!

CAPTAIN TOAD TREASURE TRACKER

Geschicklichkeit Frische Pilze, 1. Wahl: Zum angenehm kleinen Sparpreis gibt's hier keine Konservenware, sondern Rätselkost vom Feinsten.

Auch ein Vogel kann ein Schwein sein: Eigentlich wollte der knuffige Captain Toad im nach ihm benannten *Treasure Tracker* ja nur ein paar raffiniert versteckte Schätze ausbuddeln, zack, schon wird seine Schwammerlfreundin Toadette samt der frisch freigelegten Goldsterne von einem dicken Piepmatz namens Wingo entführt. Natürlich macht sich der abenteuerlustige kleine Pilzkopf sofort auf die Socken, um – in bester *Mario*-Tradition – seine Angebetete aus den Klauen des fiesen Schnabelträgers zu befreien!

Rätsel-Champi(gn)on

Anders als sein Motivationsvorbild aus Italien versucht sich Toad aber nicht im Jump&Run-Sektor – wäre auch ein bisschen knifflig, der gute Toad kann nämlich nicht springen. Oder Superkräfte einsetzen. Oder Feuerblumen. Oder Waschbäranzüge. Selbst wenn ihr mit dem putzigen Helden am

So bekommt ihr die meisten Rätselwelten zum Start einer neuen Runde präsentiert: eine horizontale Draufsicht aus einem spitzen Winkel. Die ist zwar schön …

… bietet aber eventuell nicht die beste Übersicht. Kein Problem! Ihr könnt die Levels auf jede nur erdenkliche Art rotieren und sogar rein- und rauszoomen.

Je näher ihr dem Boss-Duell am Ende eines Kapitels kommt, desto actionreicher werden die Rätseleinlagen. Hier nehmen uns einige Hammer-Brüder unter Feuer.

Tummelt sich auf eurer Wii U noch ein Speicherstand zu *Super Mario 3D World*? Prima – dann wird in *Treasure Tracker* ein komplettes Bonuskapitel freigeschaltet!

Start auf die Sprint-Taste drückt, tut sich auf dem Bildschirm nur äußert wenig. Ja, was bleibt Toad denn dann überhaupt noch, um sich während seiner Reise gegen Shy Guys, Hammer-Brüder und turmhohe Boss-Drachen zur Wehr zu setzen? Antwort: sein Köpfchen! Davon hat der Pilzschädel schließlich eine ganze Menge. Wer bereits das gleichnamige Minigame in *Super Mario 3D World* gezockt hat, weiß, was ihn erwartet: *Captain Toad* ist ein reinrassiges Puzzlespiel, in dem ihr ganz schön euren Grips anstrengen müsst! Eingerahmt von einer drolligen Storyline, präsentiert sich jeder Level der insgesamt vier Kapitel wie eine Art kleiner, in sich abgeschlossener Rätselplanet. Und die kommen alle mit demselben Ziel daher: Findet den versteckten Stern! Der ist meist gar nicht so gut verborgen, es erweist sich aber oft als ziemlich knifflig, das Ding in die Finger zu bekommen! So gilt es dann, clevere Schalterrätsel zu lösen, auf dem Touch-Gamepad komplette Levelbereiche zu verschieben, gefährlichen Kugelwillis auszuweichen oder perfekt getimte Kettenreaktionen auszulösen. Mehr noch: In jedem Level sind drei wertvolle Edelsteine versteckt, die so richtig den Sammelreiz in euch entfachen werden! Allerdings bedarf es zu deren Einsacken eines noch konsequenteren Hirnschmalzabriebs als beim Ansteuern der Sterne – wer sämtliche Edelsteine gefunden hat, darf sich also mit Recht als *Treasure Tracker*-Großmeister bezeichnen.

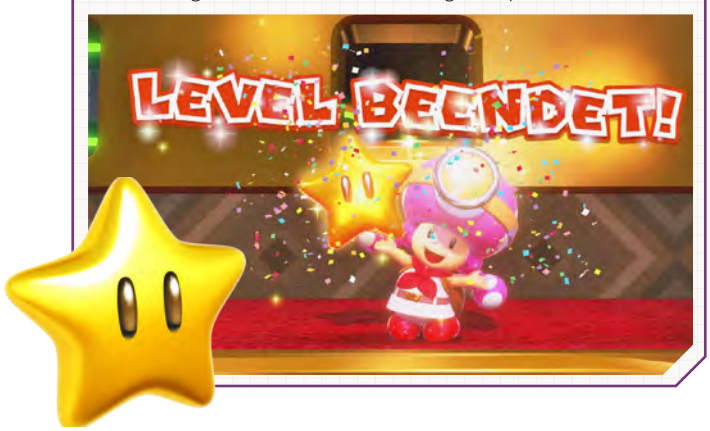
Ein Edelpilz

Na ja, wenigstens beinahe: Pro Rätselplanet wartet auf angehende Schatzsucher stets noch eine versteckte Zusatzaufgabe. Das kann das Finden eines verbuddelten Goldpilzes sein oder das Lösen eines Schalterrätsels in so wenigen Zügen wie möglich. Das sind die echten Hardcore-Kopfnüsse – und nur, wer auch hier den Pilzschädel anstrengt, bekommt den begehrten „100% fertig!"-Stempel auf seine Kapitelseite gedrückt. Dabei ist die Spielmechanik mit all ihren cleveren Puzzleelementen gar nicht der Star in *Captain Toad*. Sie ist zwar – typisch Nintendo – technisch über jeden Zweifel erhaben, fantasievoll und herrlich abwechslungsreich, trotzdem ist *Treasure Tracker* inhaltlich eigentlich ein sehr simpel gestrickter Titel. Nein, das wahre Genie liegt hier wieder einmal im Nintendo-Faktor – dieser einzigartigen Liebe bei der Gestaltung virtueller Welten, von der weder die Augen noch das Herz eines leidenschaftlichen Videospielers genug bekommen können. Selbst noch das kleinste Rätsel-Universum ist hier mit einer derart spürbaren Passion zum feinsten Detail kreiert worden, dass man sich vor dem Fernseher einfach nur zurücklehnen und all diese wuseligen Mikro-Welten bestaunen möchte. Sei es die Aufmachung der Texturen, der stets perfekt passende Soundtrack, die in jeder Phase frisch wirkenden Spielanreize oder die wahlweise knuffigen oder imposanten Gegner –

MÜNZEN, STERNE, DIAMANTEN!

Im Laufe des Abenteuers dürft ihr sowohl als Captain Toad als auch als dessen Freundin Toadette ran – beide Pilzköpfe beweisen dabei ziemlich gierige Griffel.

Schaut mal auf den Rücken der beiden Schwammerl-Kollegen. Na, was fällt euch auf? Richtig, die zwei Freunde tragen jeweils einen Rucksack mit sich spazieren, der beinahe so groß ist wie sie selbst. Das muss aber auch so sein, schließlich besteht die Hauptaufgabe der beiden Schatzsucher aus dem Aufspüren von Münzen, Diamanten, Sternen und Goldpilzen. Lasst euch dabei nicht von der Tatsache verwirren, dass ihr viele dieser wertvollen Gegenstände zu Beginn eines Levels nicht ausmachen könnt: Diamanten sind häufig unter Pflanzen oder hinter Ecken versteckt, Goldpilze unauffällig im Boden vergraben und Münzen mitunter sogar komplett unsichtbar.



1UP-PILZ MAL ANDERS

Unter den vielen raffinierten Rätsel-Elementen in *Treasure Tracker* sticht eines ganz besonders hervor …

Koop-Modus können viele Spiele. Aber ein Do-it-yourself-Koop für einen einzigen Akteur am Gamepad? Das ist mal was Neues! Die vier Toads im unteren Screenshot sind mitnichten an einem Controller-Quartett angeschlossen, nein, die wuselige Bande steuert sich komplett über ein einziges Gamepad. Gleichzeitig, wohlgemerkt – bewegt ihr den Analogstick in eine Richtung, hören alle Toads auf euer kollektives Kommando. Was sich nach furchtbarem Rätsel-Chaos anhört, erweist sich dank raffinierter Levelkonstruktionen als erstaunlich unterhaltsam!

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Viel Hirn, viel Herz, viel Seele!“

Wenn Videospiele Haustiere wären, dann hätten wir es bei *Captain Toad* mit einem kleinen Kätzchen zu tun. Es würde auf einen schönen, eiskalten Wintertag warten, sich gemütlich über euren Schoß drapieren, euch seine Ohren zum Kraulen hinstrecken – und bevor ihr es so richtig mitbekommen hättet, wären drei Stunden vorbei. *Treasure Tracker* ist ein gemütliches Spiel, das formidabel Hektik und Stress aus eurem Alltag verbannen kann. Wer sich so richtig reinsteigert, könnte den liebenswerten Pilzkopf wohl innerhalb eines einzigen Tages durch seine knapp 70 Levels hetzen – zockt den Titel dann aber falsch. *Treasure Tracker* sollte man ganz in Ruhe angehen und sich für das Spiel viel Zeit nehmen. Dann kann sich nicht nur der Charme der famosen Rätselwelten voll entfalten, auch der Forscherdrang wird so intensiv bedient.

Captain Toad: Treasure Tr.

Termin: 2. Januar 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Hier zeigt Nintendo stets häppchenweise seine ganze Design-Genialität, für den richtig großen Wurf fehlt aber einfach spielbedingt die richtig große Leinwand.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Sei es die antreibende Spitzhacken-Musik, Levelbewegungen im Soundtrack-Rhythmus oder die drollige Effektkulisse – das Ding ist akustisch schön rund!

STEUERUNG 8
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☐
Besonderheiten: Auf Wunsch mit Neigungssteuerung
Sowohl die Akteure als auch die Rätselwelt lassen sich stramm steuern bzw. rotieren. Ein klasse Spielgefühl!

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Speichersystem: Automatisch
Wird mitunter anspruchsvoll, aber nie richtig schwer

MEHRSPIELER -
Wenn ihr den Ein-Mann-Koop-Modus nicht mitrechnet, hat *Treasure Tracker* keinen Multiplayer zu bieten.

PRO / CONTRA
- ✚ Inhaltlich und optisch herrlich abwechslungsreich
- ✚ Trotz zuckersüßer Hülle ein knackiger Puzzle-Kern
- ✚ Bringt jede Menge Gold auf Toads Konto …
- ✚ … und gönnt sich nur wenig Geld von eurem
- ➖ Mitunter schon fast etwas aufdringlich niedlich
- ➖ Kleine Designprobleme bei Multi-Toad-Rätseln

Wii-U-FAKTOR 7
Lorenfahrten, Rübenkanonen und verschiebbare Levelelemente werden über das Touch-Gamepad gesteuert, der Löwenanteil findet auf dem TV statt.

WERTUNG/FAZIT

„Wellness fürs Hirn: herrlich entspannendes, dabei aber trotzdem fordernes Puzzlespiel“

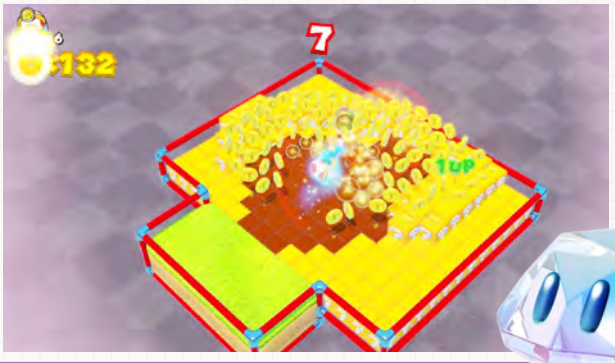
81

Die Fahrten auf der Lore lockern das Puzzlespiel herrlich auf – gebt mit den Rüben ruhig Dauerfeuer, ihr habt reichlich dabei.

EINE SPITZEN-HACKE!

Der kleine Toad ist kein Superheld – deshalb greift er statt zur Feuerblume lieber zum Werkzeuggürtel: Neben Wurfrüben macht vor allem Toads Spitzhacke richtig Spaß!

Euch stehen dicke Steinblöcke oder ganz besonders giftige Gegner im Weg? An beiden gibt es kein Vorbeikommen? Von wegen! Guckt euch in solchen Situationen mal nach Grasbüscheln um, die ihr aus der Erde zerren könnt – unter einem von ihnen könnte sich eine der genialen *Treasure Tracker*-Spitzhacken befinden, mit denen ihr in Windeseile einen halben Level auf den Kopf stellen könnt. Noch besser wird es in den Bonus-Stages: Wer sich im Pilzhaus für das Hackenspiel entscheidet, darf einen Münzenacker umpflügen. Das macht unverschämt viel Spaß!

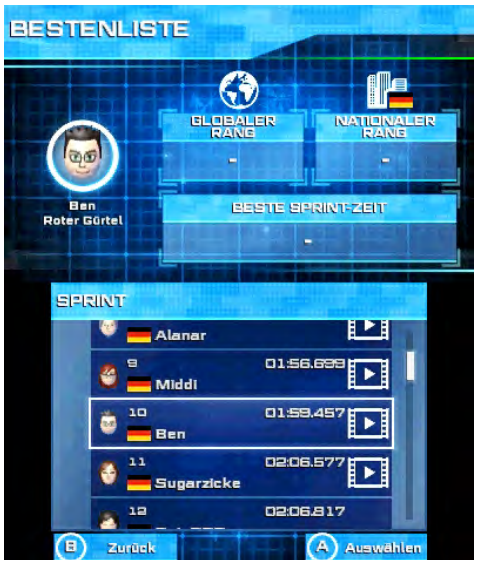


einen Titel mit einer solch einfachen Prämisse auf ein derart großartiges, in sich stimmiges Niveau zu heben, ihm so viel Seele einzuhauchen … tja, das schaffen nur Nintendo und vielleicht zwei, drei andere Softwarefirmen auf diesem Planeten. Dabei biedert sich *Treasure Tracker* nie an; es nimmt seinen Spieler trotz des zuckersüßen Stils ernst, liefert erfrischende Minispiele und actionlastigere Etappen mit einem bemerkenswert treffsicheren Timing ab und hat einige echte Anreize für gehobene Hirnrinden-Gymnastik in petto! *Treasure Tracker* ist vielleicht kein Kaufgrund für die Wii U – aber es ist ein Beweis dafür, mit dem Erwerb der Konsole alles richtig gemacht zu haben.

Benjamin Kegel

Hockt ihr erst mal in der Rübenkanone, heißt es für euch „Feuer frei!“ und für eure Gegner „In Deckung!“. Hilft ihnen aber nix.

Wie im Kampfsport symbolisiert eure Gürtelfarbe grob eure *Tetris*-Expertise. Alles bis zum blauen Gürtel geht recht locker.



Neben den sechs Hauptspielmodi warten noch vier Herausforderungsdisziplinen mit kniffligen Spezialregeln auf euch.

TETRIS ULTIMATE

Geschicklichkeit *Tetris* hat bei vielen Daumensportlern einen Stein im Brett – für den aktuellen Nachfahren des Game Boys gilt das ganz besonders.

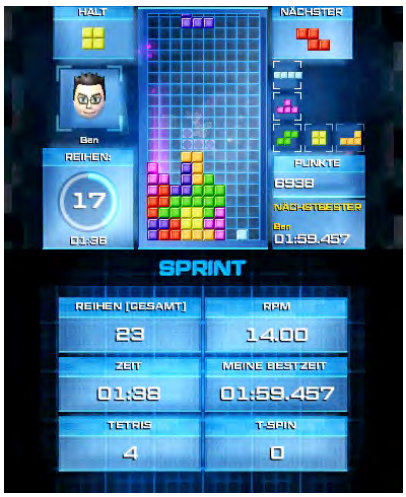
Tetris halt! Kann man da viel falsch machen? Oh ja! Zum Beispiel nervige Menüs. Oder blöde Ideen für zum Kern-Gameplay unpassende Spielmodi. Oder eine verwirrende Präsentation. Oder, ganz schlimm, zu lange Iterationszeiten – gerade im Multiplayer-Nahkampf um die Puzzlekrone müssen die Spielrunden zack, zack Schlag auf Schlag kommen, ohne dass langes Warten auf einen Neustart nötig wird.

Na bitte, ich kann's noch!

Und siehe da: Für anständige 20 Euro bekommt ihr mit *Tetris Ultimate* eine moderne Version des Knobelspiel-Evergreens spendiert, die geschickt all diese potenziellen Tretminen umgeht. Neben der nahezu perfekten Technik passt auch der Inhalt. Insgesamt werden sechs Hauptdisziplinen geboten: der „Endlos"-Modus (ziemlich selbsterklärend); „Marathon", wo es gilt, mindestens Niveau 15 ohne Game over zu erreichen; „Sprint" und „Ultra", bei denen ihr innerhalb kürzester Zeit 40 Reihen auflösen beziehungsweise möglichst viele Punkte machen müsst – hier liegt richtig Feuer drin, super für *Tetris*-Turnierspieler! Und schließlich die Duell-Varianten „Battle" und „Battle Ultimate". Hier tretet ihr wahlweise gegen menschliche Mitspieler oder einen (modifizierbaren) Computergegner an, wobei ihr im normalen Battle aufgelöste Reihen als Strafe auf den Bildschirm eures Opponenten schickt. In Battle Ultimate gesellen sich zusätzlich offensive und defensive Power-ups dazu, die das Spiel taktisch merklich bereichern.

Knoten im Finger

All das kommt mit umfangreichen lokalen und Online-Multiplayer-Optionen für bis zu vier Teilnehmer daher, Bestenlisten und Geistermodus inklusive. Kritikpunkte gibt es vor allem zwei: Die akustische Präsentation ist ziemlich mager: ein paar Soundeffekte, dazu zwei dominante Musikstücke. Das erste ist eine Pop-Variante des Game-Boy-*Tetris*-Tracks „Type A", das andere eine Sci-Fi-Komposition, die eher zu einem *Metroid*-Titel kurz vor einem Item-Raum passen würde. Problem No. 2 findet sich beim Handling: An *Tetris*-Fails sollte idealerweise das Hirn schuld sein. Hier liegt die Krux aber in der Mechanik: Selbst in der XL-Version kann der 3DS ab Stufe 16 bis 17 kaum noch ein zum Hochgeschwindigkeitsspiel passendes Interface anbieten. Ergebnis: Die Finger kommen nicht hinterher! Das stört aber nur die Hardcore-Zocker. **Benjamin Kegel**



Die Spielregeln lassen sich großzügig modifizieren – Haltesteine, Pockets, Länge der Stein-Vorschau …

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Was kein Alter kennt, kann nicht sterben"

Als ich Realschüler war, begab sich unsere Klasse auf einen gemeinsamen Winterausflug in die Jugendherberge. Besagte Herberge hatte einen echt guten Daddelraum – Kicker, Flipper, Carrera-Bahn, was man sich als Teenager eben so wünscht. Und doch war der Partykeller die komplette Woche über verwaist – weil wir mit 20 Mann auf einem Zimmer für vier Schüler hockten und an einem halben Dutzend Uralt-Game-Boys *Tetris*-Turniere veranstalteten. Mit Charts, K.-o.-Ranglisten und allem, was sonst noch dazugehörte. Vom Komplett-Nerd bis zum Fußballcrack saß die komplette Meute einträchtig nebeneinander und zockte sich die Finger wund. So etwas schaffen nur ganz wenige Spiele. Die *Tetris*-Reihe gehört dazu – und *Ultimate* als professionell aufgezogene, wenn auch etwas mutlose Version mit zur Familie.

Tetris Ultimate

Termin: 13. November 2014
Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 20 Euro

GRAFIK 8
Exzellentes Steindesign in Signalfarben, die man auch aus dem Augenwinkel gut erkennen kann. Straffe Menüführung, kein unnötiger Firlefanz.

SOUND 6
Sprache/Text: -/Deutsch
Zwei Soundtracks der Marke „Nostalgie" und „Ääähh … was?", dazu eine magere Effektkulisse. Schwach.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☐ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Die Steuerung ist okay, aber ab Stufe 17 zu langsam. Wer ab Stufe 20 nicht absaufen will, sollte die Steuerempfindlichkeit in den Optionen auf „10" stellen.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer (15 Stufen)
Speichersystem: -
Marathon ist schlecht ausbalanciert, Endlos ist öde, dafür bieten die Sprints und KI-Battles richtig Feuer! Die Herausforderungsmodi sind exotisch, aber schick.

MEHRSPIELER 9
Es ist *Tetris*. Müssen wir noch mehr sagen? Gut!

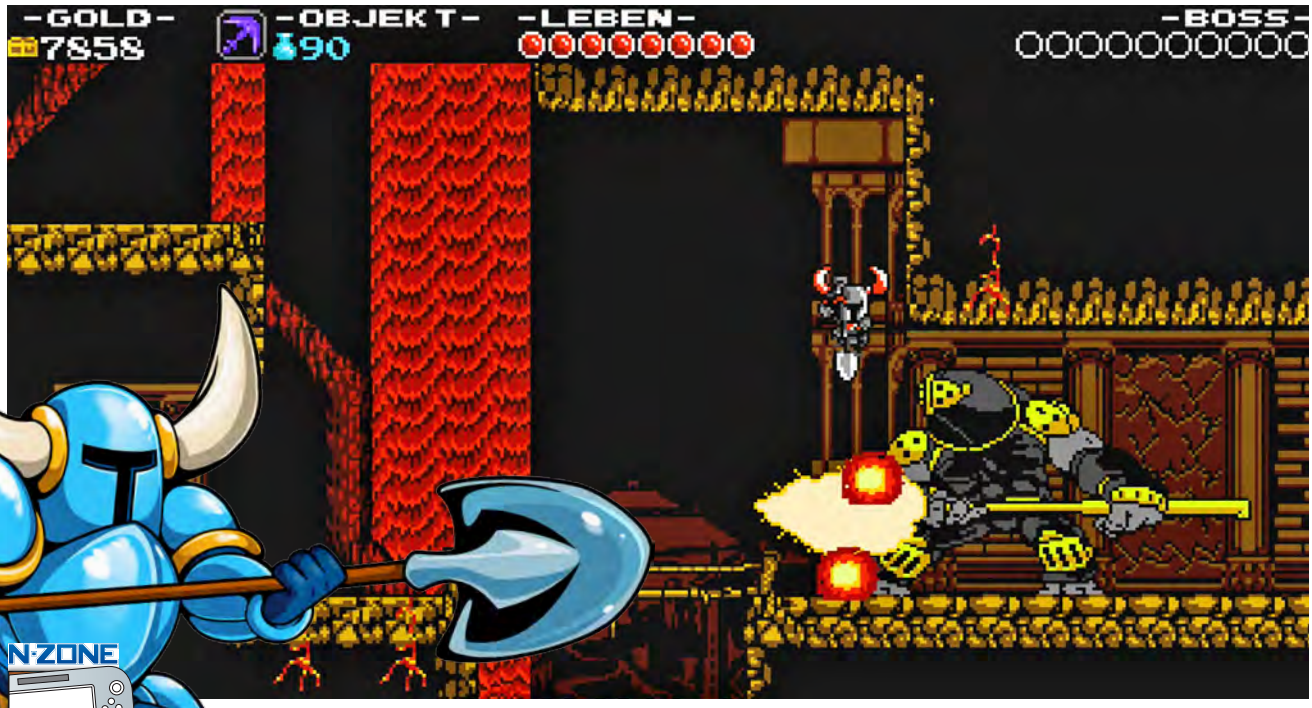
PRO / CONTRA
- ✚ Fokussierte, klare Linie mit strammer Menüführung
- ✚ Minimale Start-, Lade- und Spielwechselzeiten
- ✚ Spielmodi und saustarker Multiplayer ohne Ende
- ✚ Epische Storyline voll spektakulärer Wendungen …
- ➖ … nee, nicht wirklich, ist dasselbe *Tetris* wie seit '89
- ➖ Die DS-Mechanik hält nicht mit dem Profi-Hirn mit

3DS-FAKTOR 1
Ein kleiner Alibi-3D-Hintergrundeffekt. Lenkt nur ab, deswegen am besten direkt ausgeschaltet lassen.

WERTUNG/FAZIT

80

„Zwei Daumen hoch – aber nur ganz kurz, die nächsten *Tetris*-Klötzchen fallen schon!"



N-ZONE Wii U HIT

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

SHOVEL KNIGHT

Jump & Run Dass Jump&Run-Helden nicht unbedingt typischen Beschäftigungen nachgehen müssen, beweist nach Nintendo-Klempner Mario nun Buddel-Experte Shovel Knight.

Ein Ritter, der mit einer Schaufel im Gepäck in die weite Welt zieht, um seine holde Maid vor einer bösen Magierin und ihrer Gefolgschaft an so illustren Blechbüchsen-Trägern wie dem Tinker Knight, dem Propeller Knight oder dem Polar Knight zu retten – das hört sich reichlich abstrus und nicht unbedingt nach oscarverdächtigem Material an. Erstens aber kommen *Super Mario Bros.*, *Mega Man* und andere NES-Abenteuer, an denen *Shovel Knight* sich orientiert und die das Spiel in seiner Ausführung regelrecht zelebriert, bei genauerer Betrachtung auch nicht weniger abgefahren daher. Zweitens erzählt *Shovel Knight* in all seiner storytechnischen Simplizität und Kuriosität überraschenderweise dennoch eine herzerwärmende Geschichte voller sympathischer Figuren und mitreißender Momente. Das ist aber nur einer der vielen positiven Aspekte, die das Erstlingswerk des kalifornischen Indie-Entwicklerstudios Yacht Club Games auszeichnen.

One shovel to rule them all

Als titelgebender Grabwerkzeugbesitzer zieht ihr über eine liebevoll gestaltete Weltkarte im Stil von *Super Mario Bros. 3*, von der aus ihr auf knapp ein Dutzend 2D-Levels zugreift. Diese spielen sich wie eine Mischung aus den *Mega Man*-Teilen und *Zelda 2: The Adventure of Link*. Standardmäßig verfügt ihr über nur zwei Aktionen: springen und mit eurer Schaufel zuschlagen. Dank fieser Geschicklichkeitsabschnitte mitsamt bodenlosen Abgründen sowie Gegnern, die über simple Angriffsmuster sowie Verteidigungsmechanismen wie Schilde oder Ausweichmanöver verfügen, werdet ihr euch aber dennoch kaum jemals unterfordert fühlen. So hart wie die NES-Vorbilder ist's zwar nicht, auf zahlreiche selbst verschuldete Bildschirmtode müsst ihr euch trotzdem einstellen. Sehr fein: Ein Risk/Reward-System lässt euch in den Levels auffindbare Checkpoints entweder aktivieren oder zerstören, wodurch ihr einen ganzen Batzen

Obwohl sie deutlich kleiner als jene des Originals ausfällt, zeigt sich die Oberwelt-Karte des Spiels doch ganz eindeutig von *Super Mario Bros. 3* inspiriert.

In zwei verschiedenen Dörfern dürft ihr euren Helden in diversen Shops verbessern. Dieser nette Herr etwa hält Upgrades für die Schaufel des Ritters bereit.

DIE 3DS-FASSUNG IM KURZTEST

Auf Wii U überzeugt das charmant gestaltete Retro-Abenteuer vollumfänglich. Aber trifft das ebenso auf die gleichzeitig veröffentlichte 3DS-Fassung zu?

Handheld-Spieler müssen gegenüber Wii-U-Besitzern keine Kompromisse in Kauf nehmen: *Shovel Knight* sieht auf dem 3DS abseits der HD-Auflösung genauso gut aus wie auf der Konsole und spielt sich ebenso brillant. Auch inhaltlich gibt es keine Einbußen: Alle Levels der „großen" Version gibt's auch auf dem 3DS. Sogar das Feature, Items per Touchscreen zu verwalten, teilen sich die beiden Versionen des charmanten 2D-Abenteuers. Der einzige echte Unterschied findet sich bezüglich der sozialen Features: Während ihr auf der Wii U mittels des virtuellen Tagebuchs auf das Miiverse zugreifen könnt, erwartet euch auf dem 3DS stattdessen eine spaßige Streetpass-Funktion: In einer Art Diamantensammel-Minispiel könnt ihr euch hier mit Zufallsbekanntschaften messen. Das wertet das Spiel zwar nicht unbedingt auf, ist aber eine nette Idee und zeugt davon, dass die Entwickler die Handheld-Fassung des Abenteuers nicht nur lieblos portiert, sondern mit Mühe angepasst haben. Für welche der beiden *Shovel Knight*-Versionen für Nintendos Konsolen ihr euch entscheidet, ist somit Geschmackssache. In beiden Fällen könnt ihr jedoch definitiv nichts falsch machen.

Lukas Schmid

Keine Kompromisse: Auf dem 3DS bekommt ihr die volle Ladung *Shovel Knight* geboten!

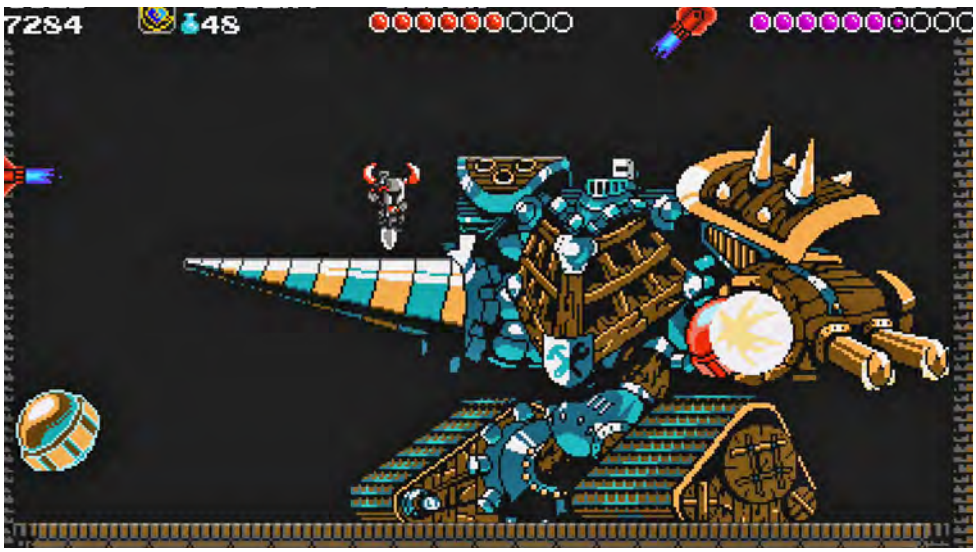
Termin: 06. November 2014
Hersteller: Yacht Club Games
Entwickler: Yacht Club Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 15 Euro

88

„Ob auf dem großen oder dem kleinen Bildschirm: *Shovel Knight* überzeugt überall!"

Diamanten erhaltet, die Währung in *Shovel Knight*. Mit dieser kauft ihr in den ebenfalls von der Karte aus anwählbaren Dörfern Verbesserungen für euren Helden wie mehr Lebensenergie, zusätzliche Schaufeln und Rüstungen mit besonderen Fähigkeiten oder erhöht euren maximalen Magie-Vorrat. Magie benötigt ihr, um die in den Levels versteckten – und für das Weiterkommen zwar sehr praktischen, aber dennoch vollkommen optionalen – Hilfs-Items zu verwenden. Unter diesen praktischen Helferlein finden sich zum Beispiel ein Unverwundbarkeitszauber, eine effektive Wurfwaffe oder eine Art Draisine, mit der ihr unbeschadet über stachelige Böden fahren könnt. Gerade in den Kämpfen gegen die Lakaien der bösen Magierin sowie einige andere Bossgegner erweisen sich die Angriffs-Items als sehr effektiv. Aber auch ohne sie fallen die Gefechte generell eher einfach aus; das ändert aber nichts daran, dass sie sehr abwechslungsreich gestaltet sind und somit ein weiteres Highlight des Abenteuers darstellen. Schade bloß, dass das charmante Abenteuer so rasch vorbei ist – nach etwa vier bis fünf Stunden solltet ihr den Abspann gesehen haben. Zwar dauert es noch ein wenig länger, um alle in den Levels versteckten Notenblätter zu sammeln, und ihr könnt ein weiteres Mal im härteren New-Game-Plus-Modus in den Kampf ziehen, ein wenig mehr Inhalt hätte es aber dennoch sein können. Aber sei's drum: In der kurzen Zeit macht *Shovel Knight* immerhin mehr Spaß als viele Vollpreis-Titel und kann dank des abwechslungsreichen Gameplays vollends überzeugen. Der tolle Retro-Look macht das Spiel definitiv noch besser – allerdings wäre es auch ohne diesen Nostalgie-Bonus einfach ein richtig gut gelungenes 2D-Abenteuer.

Lukas Schmid



Auch wenn sie recht einfach ausfallen, gefallen die Bossgegner durch das tolle Design und die abwechslungsreichen Angriffsmuster.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Das toll gelungene Schaufel-Abenteuer bietet neben jeder Menge Retro-Charme auch ordentlich spielerische Substanz."

Meist ist es für einen Spieleredakteur reine Glückssache, ob er mit einem zu testenden Spiel Spaß haben wird oder nicht – die Qualität des Titels zeigt sich schließlich erst beim Zocken. Da *Shovel Knight* auf dem PC bereits eine ganze Weile erhältlich ist, wusste ich allerdings bereits, was für ein retroinspiriertes Kleinod mich erwartet – und auf Wii U & 3DS hat das Abenteuer nichts von seinen Qualitäten eingebüßt. Im Gegenteil, durch den komfortablen Item-Wechsel auf den Touchscreen von Wii U und 3DS spielt sich der charmante Titel sogar noch ein wenig besser als zuvor. Von der relativ kurzen Spielzeit sollten sich weder Retro-Liebhaber noch sonst jemand abschrecken lassen – denn *Shovel Knight* ist auch ohne Nostalgie-Faktor ein tolles Spiel!

Shovel Knight

Termin: 06. November 2014
Hersteller: Yacht Club Games
Entwickler: Yacht Club Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 15 Euro

GRAFIK 8
Manchmal ist weniger mehr: Der Look des Abenteuers im NES-Stil wirkt wie aus einem Guss und überzeugt.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Deutsch
Tolle Midi-Melodien, die perfekt zum restlichen Stil des Spiels passen und zum Mitsummen einladen.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: –
Shovel Knight steuert sich sehr präzise und muss sich nicht hinter *Super Mario* oder *Mega Man* verstecken.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Speichersystem: automatisch
Gerade im späteren Spielverlauf knackig, aber fair. Das tolle Gameplay sowie das Leveldesign überzeugen über die gesamte (recht kurze) Spielzeit hinweg.

MEHRSPIELER -
Wie es sich für einen Retro-Ritter der alten Schule gehört, zieht Shovel Knight alleine in den Kampf – Mehrspieler-Modi gibt's ergo nicht.

PRO / CONTRA
- ✚ Perfekt umgesetztes 2D-Gameplay
- ✚ Liebevoller NES-Retro-Look
- ✚ Mehr spielerische Substanz als gedacht
- ✚ Knackig, aber zu jedem Zeitpunkt fair
- ✚ Noch herausfordernderer New-Game-Plus-Modus
- ▬ Recht kurze Spielzeit

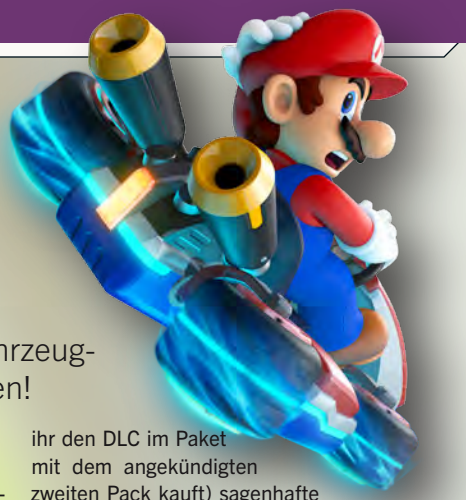
WiiU-FAKTOR 6
Der Ausrüstungswechsel per Touchscreen geht flott von der Hand und sorgt für ein angenehmes Spielgefühl.

WERTUNG/FAZIT

88

„Retro, aber nicht altbacken: ein nostalgiegetränktes Meisterstück!

MARIO KART 8 DLC-PACK 1



Rennspiel Fahrspaß pur: Neben drei neuen Figuren und neuen Fahrzeug-Teilen bietet der erste *Mario Kart 8*-DLC satte acht neue Strecken!

Wenn ein DLC zu einem Spiel einen zweiseitigen Test spendiert bekommt, muss es sich erstens um einen ganz besonderen Titel handeln und zweitens müssen die neuen Inhalte auch richtig was taugen. Beides trifft beim ersten richtigen DLC-Pack zu *Mario Kart 8* zu. Neben den drei neuen Fahrern Link, Tanuki-Mario und Katzen-Peach sowie einigen neuen Fahrzeug-Teilen bekommt ihr für nur acht Euro (sechs, wenn ihr den DLC im Paket mit dem angekündigten zweiten Pack kauft) sagenhafte acht neue Strecken. Wir haben den zusätzlichen Pisten auf den Zahn gefühlt! **Lukas Schmid**

YOSHIS PISTE

Yoshis Piste ist einer von drei Retro-Kursen im ersten *Mario Kart 8*-DLC. Ursprünglich stammt sie aus dem Gamecube-Ableger *Mario Kart: Double Dash!!* und wurde in *Mario Kart DS* bereits einmal neu aufgelegt. Dass sie im achten Teil erneut vorkommt, hat einen guten Grund: Sie ist einfach sehr, sehr gut gelungen! Der kurvenreiche Streckenverlauf verlangt gelungenes Fahren, belohnt aber auch riskante Manöver. Diverse Abkürzungsmöglichkeiten durch Wasserfälle und Grasflächen laden obendrein zum Experimentieren ein.

Wertung

N-ZONE Wii U HIT

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

EXCITEBIKE-STADION

Von der Idee her hat die Piste Excitebike-Stadion das Potenzial zur Exzellenz: Streckenelemente wie Sprungschanzen sowie Schlammpfützen werden dynamisch neu verteilt, sodass kein Rennen dem anderen gleicht. Jedoch haben die Entwickler sich zu sehr am Design des NES-*Excitebike* orientiert, sodass die Piste trotz dieser netten Idee langweilig ausfällt: Außer geradeaus zu fahren und ab und an einen Stunt zu absolvieren, habt ihr nichts zu tun. Trotzdem: Als nette Reminiszenz für ältere Zocker funktioniert die Strecke allemal.

Wertung

GROSSE DRACHENMAUER

Nirgends zeigt sich die Mühe, die Nintendo in den *Mario Kart 8*-DLC gesteckt hat, besser als an der Strecke Große Drachenmauer. Diese stellte nicht nur das absolute Highlight des Pakets dar, sondern katapultiert sich mühelos in die Oberklasse aller jemals veröffentlichten *Mario Kart*-Pisten. Ein grandioses Design, perfekt passende Musikuntermalung, eine interessante und fordernde Streckenführung und Anti-Gravitations-Abschnitte – Große Drachenmauer hat absolut alles, was eine herausragende Piste benötigt. Eine Meisterleistung!

Wertung

MUTE CITY

Als Nintendo das Anti-Gravitations-Feature von *Mario Kart 8* erstmals ankündigte, erinnerte das zahlreiche Nintendo-Fans natürlich an die *F-Zero*-Reihe. Die futuristische Rennspiel-Serie ist schließlich seit jeher für halsbrecherische Pisten voller Abschnitte bekannt, welche die Regeln der Schwerkraft gehörig auf den Kopf stellen. Mute Cuty vereint somit, was zusammengehört und fügt sich tatsächlich wunderbar in den Pilzkönigreich-Racer ein. Dank zahlreicher Geschwindigkeitsstreifen eine der rasantesten *Mario Kart 8*-Strecken bisher!

Wertung

WARIOS GOLDMINE

Als Nachfolger des exzellenten *Mario Kart DS* hatte *Mario Kart Wii* einiges zu beweisen, verprellte manche Fans aber durch den tendenziell zu starke Konzentration auf die Gruppe der Gelegenheitsspieler. Das ändert jedoch nichts daran, dass die Strecken des Wii-Ablegers gewohnt exzellent gestaltet sind. Eine der beliebtesten Pisten war Warios Goldmine – und auf Wii U ist sie dank zusätzlicher Anti-Gravitations-Abschnitte noch ein bisschen besser. Zudem überzeugt sie durch herzallerliebste Details im Hintergrund wie fleißige Shy-Guy-Minenarbeiter am Streckenrand. Lediglich die vergleichsweise geringe Länge der Stecke und die zu breite Piste stören ein wenig. Letzterer Umstand ist höchstwahrscheinlich auf den starken Fokus auf die unpräzise Bewegungssteuerung der Wii zurückzuführen.

Wertung

REGENBOGEN-BOULEVARD

Mit Auftritten in vier von acht Spielen (*Super Mario Kart*, *Mario Kart: Super Circuit*, *Mario Kart 7* und nun eben *Mario Kart 8*) ist der Regenbogen-Boulevard die am häufigsten wiederaufgelegte Strecke der gesamten Serien-Historie. Das liegt aber definitiv nicht daran, dass sie herausragend gut gelungen wäre: Das Streckendesign ist ganz nett, aber nichts Besonderes und im Vergleich zu späteren Regenbogen-Boulevards fällt sie recht einfach aus. Vielmehr hat sie die ehrenvolle Rolle inne, als Ausgangspunkt für sämtliche späteren Editionen der immer gleich benannten Pisten in den Nachfolgern zu gelten und somit quasi schon historischen Wert. Wir hätten zwar kein Problem damit gehabt, noch auf *Mario Kart 9* oder *10* mit einer Neuauflage zu warten, schwelgen aber dennoch in Erinnerungen.

Wertung

POLARKREIS-PARCOURS

Bei der zweitbesten Piste des *Mario Kart 8*-DLCs handelt es sich um keine Retro-Strecke und keinen von einer anderen Serie inspirierten Kurs, sondern wie bei Große Drachenmauer um eine vollständige Neuentwicklung. Die stark verzweigte Wegführung, die aber kaum spielerische Auswirkungen hat, ist Geschmackssache, ansonsten trifft der frostige Parcours aber alle richtigen Noten. Tolles Design? Eindeutig! Passende Musikuntermalung? Aber sowas von! Abwechslungsreiche Momente wie Anti-Gravitationsabschnitte oder Flüge mit dem Gleiter? Sind drin! Hinzu kommen einige intelligent platzierte Abkürzungs-Möglichkeiten und die von Nintendo gewohnte Liebe zum Detail. Aufgepasst: Drift-Künstler sind aufgrund einiger herausfordernd geschnittener Kurven klar im Vorteil!

Wertung

HYRULE-PISTE

Dle Hyrule-Piste hat natürlich von allen Strecken des DLC-Pakets die meisten Erwartungen zu erfüllen. Immerhin schlägt sie gemeinsam mit Link auf – dem ersten Auftritt eines Nicht-Pilzkönigreichbewohners in einem Hauptspiel der *Mario Kart*-Reihe überhaupt. Leider fällt das Ergebnis etwas ernüchternd aus. Keine Frage, das Design ist gelungen und nette Details wie die zu Dekuranhas umgestalteten Schnapp-Piranhas oder die Tatsache, dass man Rubine statt Münzen einsammelt, gefallen. Abseits des Master-Schwert-Raums versprüht die Piste aber vergleichsweise wenig *Zelda*-Flair und setzt primär auf Feldwege und Abschnitte im Mittelalter-Stil. Unvergleichlich gut ist dafür die Musikuntermalung: Ein stimmungsvolles *Zelda*-Medley begleitet euch auf euren Runden.

Wertung

MEINUNG
Lukas Schmid

„Viel neuer Inhalt für wenig Geld – Nintendo zeigt auf eindrucksvolle Weise, wie guter Download-Content aussehen muss!“

Schon bei der Ankündigung der beiden *Mario-Kart 8*-DLCs war ich ob der großen Menge an neuen Inhalten sehr erfreut. Das erste Download-Paket erfüllt die hohen Erwartungen zum Glück vollumfänglich: Die von anderen Serien inspirierten Strecken stellen eine sehr wilkommene Abwechslung dar, die Retro-Strecken machen Spaß wie eh und je und die neu geschaffenen Standard-Pisten wie Polarkreis-Parcours und vor allem Große Drachenmauer müssen sich vor jenen des Hauptspiels in Punkte Qualität nicht verstecken, ganz im Gegenteil! Bei so viel Liebe zum Detail und handwerklichem Können der Entwickler kann ich den zweiten DLC-Schub gar nicht mehr erwarten – schade, dass es noch bis Mai 2015 dauert.

Mario Kart 8 DLC-Pack 1

Termin: 13. November 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 8 Euro

GRAFIK 9
Die neuen Strecken stehen der grafischen Qualität des Hauptspiels in absolut nichts nach.

SOUND 9
Sprache/Text: –/Deutsch
Hier legen wir dank der tollen neuen Musikstücke gegenüber dem Hauptspiel noch einen Punkt drauf.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: –
So gut wie jede Peripherie wird unterstützt. Am besten klappt's mit Gamepad oder Pro Controller.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Speichersystem: Checkpoints/automatisch etc.
Viel Inhalt für wenig Geld – dank der zwei neuen Grand Prix in mehreren Klassen ist man auch alleine eine ganze Weile beschäftigt.

MEHRSPIELER 9
Im Mehrspielermodus entfalten die neuen Strecken ihr ganzes Potenzial. Stundenlanger zusätzlicher Spielspaß ist dank des DLCs garantiert!

PRO / CONTRA
- ✚ Satte acht neue Strecken
- ✚ Neue Fahrer, darunter Gaststar Link
- ✚ Neue Fahrzeugteile zum Kombinieren
- ✚ Spielspaß-technisch noch immer überragend
- ✚ Drachen- und Polar-Strecken sind echte Highlights
- ➖ Hyrule- und Excitebike-Strecken etwas enttäuschend

WiiU-FAKTOR 3
Wie beim Hauptspiel: Aus den Möglichkeiten hätte man mit etwas Mühe eindeutig mehr machen können!

WERTUNG/FAZIT

90

„So wird DLC richtig gemacht; die neuen Strecken bereichern das Spiel deutlich.“

SONIC BOOM – LYRICS AUFSTIEG

Jump & Run Sonic im tiefen Tal der Schande. Was die Entwickler hier für 50 Euro Kaufpreis abliefern, ist eine Frechheit.

Wir könnten es uns an dieser Stelle einfach machen und einen unterhaltsamen Verriss schreiben, der einen davon ablenkt, dass dieses Spiel ein auf Disc gepresstes Armutszeugnis der Entwickler ist. Machen wir aber nicht. Denn erstens mögen wir Sonic dazu einfach zu sehr und zweitens hat der von Sega bereits unzählige Male geschändete Igel wirklich Besseres verdient als diesen Schlag ins Gesicht für alle Sonic-Fans auf diesem Planeten. Letzterer wird im Spiel von einem mystischen Schlangenwesen namens Lyric bedroht. Sonic und seine Freunde haben es freigelassen und setzen nun alles daran, ihn aufzuhalten.

Witzlos im traurigsten Sinn

Das Spiel setzt bereits in der Eingangssequenz den Ton für die folgenden fünf bis sechs Stunden. Jeder einzelne Satz eines jeden einzelnen Charakters trieft vor infantilem Humor, der sich nicht selten an der Schmerzgrenze des Erträglichen befindet. In den besten Momenten nerven die Sprüche immerhin nicht. Der eine oder andere Schenkelklopfer für die Kleinsten dürfte dabei sein, aber den naiven Charme der Lego-Games (und der war offensichtlich das Ziel) erreicht *Sonic Boom* zu keinem Zeitpunkt. Viel schlimmer: Die spielbaren Charaktere kommentieren pausenlos jede erdenkliche Aktion im Spiel und brabbeln einem die Lösungen für sämtliche Probleme vor. Das mag gut gemeint sein und ist sicherlich eine Hilfe bei schwierigeren Passagen, doch dazu müsste eine Voraussetzung erfüllt sein: Es müsste überhaupt schwierige Passagen geben. Das ist aber nicht der Fall, da das Spiel anspruchslos und stets so stocklinear ist, dass selbst die Allerjüngsten jeden Kampf, jede Sprungpassage und jedes Rätsel auf Anhieb schaffen dürften – auch ohne die ständige Anleitung der Bande. Welche Figur man aus diesem Quartett gerade spielt, ist teils festgelegt, teils frei wählbar. Spaß macht es mit keinem der vier. Woran das liegt? An allem.

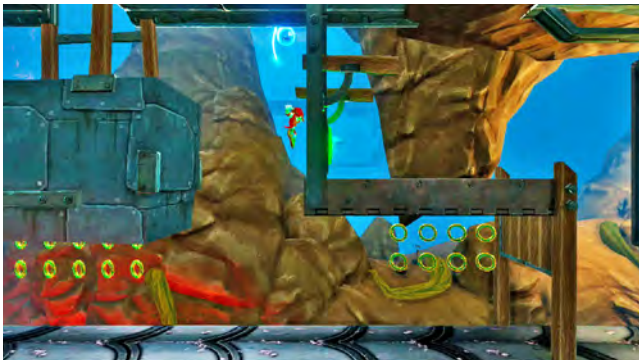
Drück den Knopf

Da wären zum einen die immer wieder eingestreuten Kampfsequenzen gegen Roboter und eine Hand voll anderer Gegner. Allesamt recht ungefährlich, gleichzeitig aber meist mit mehr Nehmerqualitäten ausgestattet, als es für das eigene Nervenkostüm gut ist. Denn man ist jedes Mal froh, wenn diese Passagen vorbei sind. Die Kampfmechanik ist rudimentär und bietet zwar verschiedene Schlagvarianten, die jedoch untereinander schlecht ausbalanciert sind. Im Falle von Sonic lernt dieser nach dreißig Minuten eine Homing-Attacke, die bis zum Ende des Spiels euer bester, aber auch ziemlich langweiliger Freund sein wird. Stures Hämmern auf den entsprechenden Knopf bestimmt jeden Kampf, sodass selbst

Wer die Zelte findet, darf sie behalten: Wir sehen nur einen Stapel Bretter.

So spektakulär dieses Bild vielleicht aussieht, so langweilig ist das Spiel.

Anfängern nach fünf Minuten aufgrund von Unterforderung die Lust vergehen sollte. Da die anderen Attacken aber allesamt schwächer sind, macht es auch keinen Sinn, stattdessen diese zu nutzen. Abseits der Kämpfe ist das Spiel kaum unterhaltsamer. Die Levels sind gepflastert mit grünen Knöpfen, die alle paar Meter gedrückt werden müssen, um irgendwelche Plattformen zu drehen, zu verschieben oder zu aktivieren. Spielfluss im Sinne des klassischen Hüpfens und Rennens kommt so nie auf – hier passt einfach nichts. Die Sprungpassagen sind langweilig und wiederholen sich darin ständig. Einzig der früh im Spiel erlernte Energiestrahl bringt ein Minimum an Abwechslung. Diesen kann man verwenden, um Gegner herumzuschleudern, oder ihn wie ein Lasso auf Fixpunkte werfen und sich an diesen dann in bester Tarzan-Manier über Abgründe schwingen. Spannend ist aber auch das nicht.



Nicht einmal die 2D-Hüpfabschnitte wissen zu überzeugen – ein Trauerspiel.

Sonic Boo!

Zwischendurch führt die Reise auch über eine Oberwelt, die die einzelnen Levels miteinander verbindet. Klingt aufregender, als es ist, denn die Oberwelt ist leer, hässlich und lieblos gestaltet. Oft läuft man umher, ohne so recht zu wissen, was zu tun ist. Exemplarisch hierfür sei folgendes Szenario erwähnt: Sonic läuft durch eine Canyon-Landschaft und soll sich zu einer verlassenen Fabrik begeben. Als er auf einem komplett leeren Platz steht, sagt er plötzlich: „Diese Zelte müssen wohl aufgebaut werden." Zu sehen ist aber weit und breit nichts. Lediglich ein blau unterlegtes Schild. Stellt man sich nun vor dieses, ploppt ein Menü auf, das einem nur folgenden Punkt anzeigt: Kosten 1316. Bestätigt man, kann man in der lieblosesten Animation der Videospielgeschichte miterleben, wie innerhalb von Sekundenbruchteilen ein komplettes Zeltlager auf dem Platz erscheint. Schlechter kann man es nicht machen. Da sehen selbst die Highspeed-Levels aus wie auf Hochglanz poliert. Und das, obwohl auch sie Murks sind. Denn auch in der eigentlichen Sonic-Paradedisziplin versagt das Spiel gnadenlos. Die ohnehin schon niedrige Bildrate (das Spiel tuckert meist irgendwo zwischen 20 und 30 Bildern pro Sekunde herum) bricht dann vollends ein und wird dazu noch von einer hektisch hin und her schwenkenden Kamera begleitet, die vermutlich Dynamik vermitteln soll, aber in Wirklichkeit irritiert und ärgert. Ist man bereits hier schon lange über den Punkt hinausgeschossen, an dem man denkt, es könnte nicht mehr schlimmer kommen, unterbietet *Sonic Boom* selbst dieses Trauerspiel nochmals! Die triste Grafik sinkt sogar noch unter Gamecube-Niveau, wenn man auf die Idee kommt, im Koop zu spielen. Dann werden die Lichteffekte ausgeblendet und die ohnehin schäbige Texturqualität wird weiter heruntergeschraubt. Da sehen selbst zahlreiche Spiele auf dem iPad besser aus. Die kosten nur einen Bruchteil von dem, was Sega für *Sonic Boom* veranschlagt, und sind oft deutlich spaßiger. Wir können unter diesen Voraussetzungen von einem Kauf leider nur dringend abraten! Hoffen wir auf den nächsten Teil.

Sebastian Zelada

Grüne Knöpfe sind inflationär über die Levels verteilt und nerven schon nach kurzer Zeit mit ihren banalen Puzzles.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Fassungslosigkeit ist eigentlich das einzig passende Wort."

Ich bin es langsam leid. Ich mag den Charakter Sonic und ich mag die grundsätzliche Idee, die hinter den Spielen steckt. Selbst das halbgare *Sonic Lost World* hat mir genug Spaß bereitet, auf dass es immer mal wieder in meiner Wii U rotiert. Doch was Big Red Button unter der Schirmherrschaft von Sega hier abliefert, ist nichts weniger als eine bodenlose Frechheit. Knapp 50 Euro für – entschuldigt die Ausdrucksweise – so einen Mist zu verlangen, ist eine Beleidigung für jeden Videospieler! Die nicht vorhandene Qualität des Spiels treibt selbst den härtesten Sonic-Fans Tränen in die Augen. Zum Glück, und das ist der letzte Strohhalm, an den ich mich klammere, arbeitet Sonic Team in Japan bereits am nächsten großen Serienteil. Hoffentlich wird der wieder akzeptabel.

Sonic Boom – Lyrics Aufstieg

Termin: 21. November 2014
Hersteller: Sega
Entwickler: Big Red Button
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 3
Ruckelig, schlecht aufgelöst und detailarm. Im Koop-Modus ist es noch schlimmer.

SOUND 3
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Unspektakuläre deutsche Synchronisation und teilweise derbe Soundglitches

STEUERUNG 3
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Die Charaktere reagieren recht träge auf Eingaben. Die Kämpfe sind eine Zumutung.

EINZELSPIELER 2
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: Checkpoints/ automatisch
Zahlreiche Fehler wie nicht ausgelöste Zwischensequenzen können im schlimmsten Fall den Neustart erzwingen.

MEHRSPIELER 2
Nahe an der Unspielbarkeit. Hier sind die technischen Defizite kaum zu beschreiben. Die Grafik ist noch mal schlechter und ruckelt schlimmer.

PRO / CONTRA
- ✚ Die Tortur ist nach fünf Stunden überstanden
- ➖ Grafik teils auf dem Stand von vor 15 Jahren
- ➖ Immer wieder enorme Glitches
- ➖ Oberwelt wirkt unfertig
- ➖ Die Kampfmechanik ist ein Witz
- ➖ Highspeed-Passagen laufen teils unter 20 Frames

WiiU-FAKTOR 2
Das Gamepad wird nur ganz selten und dann auch nur optional eingesetzt.

WERTUNG/FAZIT

25

„Dieses Spiel kann nicht einmal den härtesten Sonic-Fans empfohlen werden."

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Es ist ein neues und ungeschriebenes Gesetz: 3DS-Sonics funktionieren besser …“

Zumindest besser als die Konterparts auf der Wii U. Was schon für *Sonic Lost World* galt, gilt nun auch für *Sonic Boom*: Die Handheld-Version ist das bessere Spiel. Das hat in diesem Fall aber leider gar nichts zu bedeuten. Schlecht ist auch *Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall*. Immerhin muss ich hier den Hardcore-Igelfans nicht komplett vom Kauf abraten. Einige lustige Passagen finden sich in diesem Spiel durchaus. Ganz im Gegensatz zur Wii-U-Fassung, die von vorne bis hinten großer Murks ist. Besser wäre es gewesen, wenn die Entwickler sich auf klassisches Highspeed-Gameplay konzentriert hätten, anstatt aus dem Spiel eine regelrechte Sammelorgie zu machen. Das passt einfach nicht mit dem Leveldesign zusammen und ist alles andere als spaßig!

Sonic Boom: D. z. Kristall

Termin: 21. November 2014
Hersteller: Sega
Entwickler: Sanzaru Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 4
Schmucklos, aber wenigstens größtenteils frei von Fehlern. Die Grafik erfüllt ihren Zweck – mehr aber auch nicht.

SOUND 4
Sprache/Text: Deutsch
Nette Dudelmelodien, die aber weit von den Ohrwürmern der besseren *Sonics* entfernt sind.

STEUERUNG 5
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Andere Hüpfspiele warten mit deutlich präziserer Steuerung auf. Das wäre auch hier wünschenswert.

EINZELSPIELER 4
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: Checkpoints/automatisch
Immer wieder die gleichen, riesigen und größtenteils langweiligen Levels. Seltene Highlights sorgen für Linderung.

MEHRSPIELER -
Auch die 3DS-Version des Spiels bietet keinen Mehrspielermodus.

PRO / CONTRA
- ✚ Ab und an gute, klassische *Sonic*-Passagen
- ➖ Ideenloses Leveldesign
- ➖ Levels müssen öfters gespielt werden
- ➖ Nervige Zwischensequenzen
- ➖ Kein Fokus auf die Stärken der Serie
- ➖ Insgesamt stockender Spielfluss

3DS-FAKTOR 2
Nur das Touchpad findet halbwegs sinnvoll Verwendung. Wirklich gebraucht hätte man es aber nicht.

WERTUNG/FAZIT
„Die 3DS-Version schrammt knapp an der Katastrophe vorbei.“

46

Sonic hat guten Grund, grimmig dreinzuschauen: Das Spiel ist ziemlich schwach und kann nicht mit früheren Teilen mithalten.

SONIC BOOM
DER ZERBROCHENE KRISTALL

Jump & Run Besser als die Konsolenfassung ist die 3DS-Version allemal. Aber eben auch meilenweit davon entfernt, gut zu sein.

Die gute Nachricht: Die 3DS-Fassung von *Sonic Boom* unterscheidet sich deutlich von der Konsolenversion und legt qualitativ einige Schippen drauf. Die schlechte: Auch dieses Spiel ist Geldverschwendung.

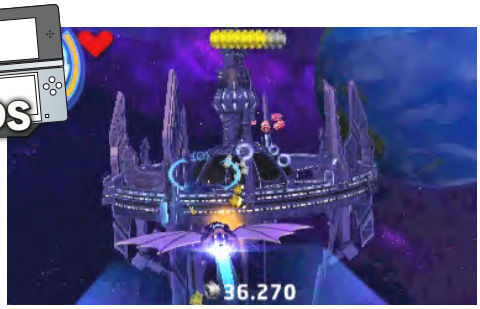
Heldentruppe

Als angenehme Überraschung stellen wir zu Beginn des Spiels fest, dass wir jederzeit zwischen allen spielbaren Charakteren wechseln dürfen. Das hat es in dieser Form tatsächlich noch nie im Sonic-Universum gegeben! In dieser Form möchten wir das aber auch bitte nie wieder sehen, denn aus dem Ansatz wird wenig gemacht. Mit ein wenig Kreativität hätten die Entwickler hier schöne Aufgaben und Puzzles sowie fordernde Geschicklichkeitspassagen auf die Beine stellen können. Gelegenheiten, die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden zu kombinieren, sollte es ja genug geben. Knuckles ist ein hervorragender Kletterer und buddelt für sein Leben gern, Tails fliegt mit seinen zwei Schwänzen über Hindernisse und Sonic ist wahnsinnig schnell. Das Spiel schmeißt euch aber stets offensichtliche Problemstellungen in den Weg, die einfach nur darauf abzielen, jetzt doch bitte den Charakter zu wechseln. Selbstständiges Denken? Fehlanzeige! Richtig blöd wird es, wenn euch das Spiel zwingt, den gerade abgeschlossenen Level nochmals zu spielen, um bestimmte Gegenstände einzusammeln. Das passiert ständig und ist nichts anderes als künstliche Spielzeitverlängerung auf Kosten des Spaßfaktors. Also noch mal durch die Stages, sechs Kristalle sammeln, fünf Blaupausen und Ringe, Ringe, Ringe … Das artet schnell in Arbeit aus – das Letzte, was man in einem Videospiel tun will. Der Nerv-Faktor ist umso höher, da die Levels enorm groß sind. Uns würde es nicht wundern, wenn hier einige der längsten *Sonic*-Levels aller Zeiten den Weg auf das Modul geschafft haben. Das wäre eine tolle Sache, wären die Stages nicht allesamt so langweilig und trist.

Tails kann mit seinen zwei Schwänzen fliegen. Große Abgründe sind so kein Problem mehr.

Statt dass den Hochgeschwindigkeitspassagen im Spiel mehr Platz eingeräumt wird, quälen wir uns durch tranige Puzzles, hüpfen mit dem Enterhaken herum und hämmern wütend (und sinnlos) auf die Knöpfe unseres 3DS, wenn mal wieder eine unsagbar unlustige und nicht überspringbare Zwischensequenz über den Bildschirm flimmert. Warum hier – ebenso wenig wie bei der Wii-U-Fassung – nicht die Storyschreiber der Fernsehserie zum Zug kommen durften, mag auf ewig das Geheimnis der Entwickler bleiben. Gut getan hätte es dem Spiel allemal. So sind die Sequenzen genauso mäßig spaßig wie der Rest des Spiels. Immerhin blitzen hier und da die Stärken des Igels durch. Insgesamt ist das allerdings zu wenig.

Sebastian Zelada



Anders als auf Wii U fliegt ihr in den Weltraum-Levels mit eurem Raumschiff nicht durch 2D-, sondern 3D-Abschnitte.

Die Auflösung ist geringer, die tollen Videosequenzen versprühen aber auch auf dem 3DS ihren Slapstick-Humor.

LEGO BATMAN 3 JENSEITS VON GOTHAM

Action-Adventure Bauklotz-Basteleien für unterwegs: Auch auf dem 3DS macht der Weltraum-Ausflug von Batman und Co. jede Menge Laune.

Eigentlich haben wir *Lego Batman 3: Jenseits von Gotham* bereits in der letzten Ausgabe unter die Lupe genommen, damals allerdings nur die Version für Wii U. Die 3DS-Fassung trudelte mit Verspätung und damit erst rechtzeitig für diese Ausgabe bei uns ein. Handheld-Käufer können aber beruhigt sein: Obwohl sie gegenüber der Konsolen-Variante des Abenteuers mit einigen inhaltlichen Kürzungen leben müssen, können sie sich über ein gelungenes Abenteuer rund um Batman, Superman und Co. freuen.

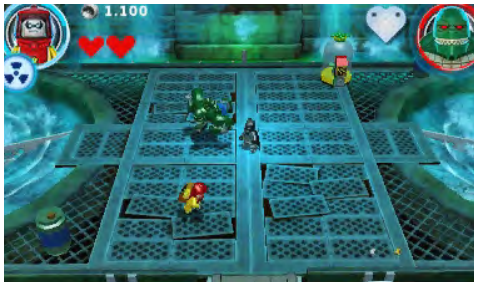
Helden im Weltraum

Wie auf Wii U verschlägt es Helden und Schurken des DC-Universums diesmal ins Weltall, wo sie allerdings genau dasselbe machen wie in allen anderen Lego-Ablegern: durch Levels rennen, Gegner verkloppen, mit Bausteinen neue Lego-Objekte zusammenbasteln, um voranzukommen, und simple Kopfnüsse lösen. Exklusiv auf dem 3DS erwarten euch ab und an auch kleine Touchscreen-Knobeleien, bei denen ihr etwa Knotenpunkte auf einer Computer-Platine verbinden müsst. Ansonsten schaltet ihr auch auf dem Handheld im Spielverlauf eine Vielzahl an neuen Spielfiguren frei, deren individuelle Fähigkeiten zum Vorankommen unabdingbar sind.

Lego-Spaß für unterwegs

Gegenüber der Wii-U-Fassung fällt die (dort im Vergleich zu den Vorgängern ebenfalls bereits eingeschränkte) Oberwelt großteils weg; stattdessen erwarten euch lediglich kleine Abschnitte, welche die Levels verbinden. Zudem fallen die Missionen generell etwas kürzer aus und die Menge an sammelbaren Gegenständen wurde reduziert. Wie fast immer in den Handheld-Versionen der Lego-Spiele könnt ihr euch zudem nur alleine ins Abenteuer stürzen, denn über einen Koop-Modus verfügt *Lego Batman 3* auf dem 3DS nicht. Ansonsten erwartet euch aber wie gewohnt hochwertige, wenn auch arg simple Lego-Kost, die durch den genialen Humor der Reihe ordentlich aufgewertet wird. Sogar die lustigen Videosequenzen der Konsolen-Version haben es auf das Modul geschafft – Hut ab! Technisch gibt's ebenfalls kaum etwas auszusetzen – für 3DS-Verhältnisse sieht das Spiel ziemlich gut aus. **Lukas Schmid**

Auf dem Touchscreen des 3DS dürft ihr ab und an simple Geschicklichkeits- und Knobel-Minispiele absolvieren.



Im Laufe des Abenteuers stehen natürlich auch Bosskämpfe auf dem Programm, etwa gegen das Kroko-Monster Killer Croc.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nicht ganz so gut wie auf Wii U, aber trotzdem ein gelungener Lego-Spaß"

Was regelmäßige Updates mit neuen Ablegern angeht, sind die Lego-Spiele sogar Serien wie *Call of Duty* oder *Assassin's Creed* voraus – mit nur einem Ableger pro Jahr ist es hier meistens nicht getan. Trotzdem überzeugen die Titel immer und immer wieder einerseits durch das unkomplizierte Gameplay, andererseits aber vor allem durch den unvergleichlichen Humor. *Lego Batman 3: Jenseits von Gotham* für den 3DS macht hier zum Glück keine Ausnahme, sieht zudem gut aus und macht auch spielerisch viel richtig. Ganz so gut wie auf Wii U ist es aufgrund einiger Abstriche wie dem fehlenden Koop-Modus, der stark eingeschränkten Oberwelt und der kürzeren Spielzeit zwar nicht, davon sollten sich Liebhaber der DC-Helden einerseits und des Lego-Charmes andererseits aber nicht abschrecken lassen.

Lego Batman 3

Termin: 13. November 2014
Hersteller: Warner Bros
Entwickler: Traveller's Tales
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Für 3DS-Verhältnisse sehr anständig. Die zu nahe an den Figuren platzierte Kamera stört allerdings ein wenig.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Gute, deutsche Sprachausgabe sowie passende Musik mit vielen bekannten Superhelden-Melodien.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Gute Steuerung. Wie auf Wii U sorgt die fixe Kameraperspektive aber ab und an für ein unfreiwilliges Game over.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: automatisch
Etwas weniger Umfang als in der Konsolen-Variante. Der Lego-Humor und das unterhaltsame Gameplay kommen aber auch auf dem 3DS gut rüber.

MEHRSPIELER -
Nur für Solisten – der Koop-Modus wurde wie fast immer in den Handheld-Versionen der Lego-Spiele auch in *Lego Batman 3* ausgespart.

PRO / CONTRA
- ✚ Lego-Humor zündet noch immer
- ✚ Anspruchsloses, aber unterhaltsames Gameplay
- ✚ Technisch sehr gut umgesetzt
- ➖ Weniger Umfang als auf Wii U
- ➖ „Hubworld" ist nicht der Rede wert
- ➖ Keinerlei neue Ideen

3DS-FAKTOR 5
Per Touchscreen könnt ihr die Figuren wechseln. Das sorgt für einen flotten und komfortablen Spielverlauf.

WERTUNG/FAZIT

76

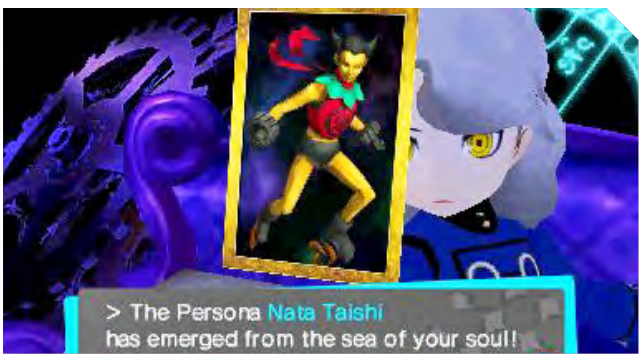
„Die 3DS-Fassung des Lego-Abenteuers kann sich trotz Abstrichen sehen lassen."

SHADOW OF THE LABYRINTH

Rollenspiel Aus dem Schatten der Playstation rein in den Glanz des 3DS: *Persona* fühlt sich auch auf Nintendos Handheld pudelwohl und weiß auf ganzer Linie zu überzeugen.

Erinnert ihr euch noch an die größere News-Meldung, die wir vor exakt zwölf Monaten in Ausgabe 01/2014 verfasst haben? Dort haben wir euphorisch verkündet, dass 2014 das Jahr der RPG-Serie *Persona* werden würde. Einen Anlass zu dieser Behauptung gab uns die Ankündigung von gleich vier neuen Titeln des populären Rollenspiels auf mindestens ebenso vielen Systemen. Die Genre-Vielfalt war breit gestreut – Prügelfans durften sich auf ein umfangreiches Update für *Persona 4 Arena* freuen, musikalisch veranlagte Zocker hingegen auf das Rhythmus-Game *Persona 4: Dancing All Night*. Die traditionellen Rollenspieler sollten gleich doppelt bedient werden: einerseits mit dem offiziellen fünften Teil, andererseits mit einem Spin-off für den 3DS. Jetzt, ein ganzes Jahr später, kann man die geplante Release-Politik vom Publisher

Dem Protagonisten dürft ihr wie schon in den Hauptspielen einen eigenen Namen verpassen. An der Hintergrundgeschichte ändert sich dadurch aber nichts.



Das Sammeln und Kombinieren von Persona-Karten ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Verschmelzt ihr zwei miteinander, erhaltet ihr eine stärkere Kreatur.

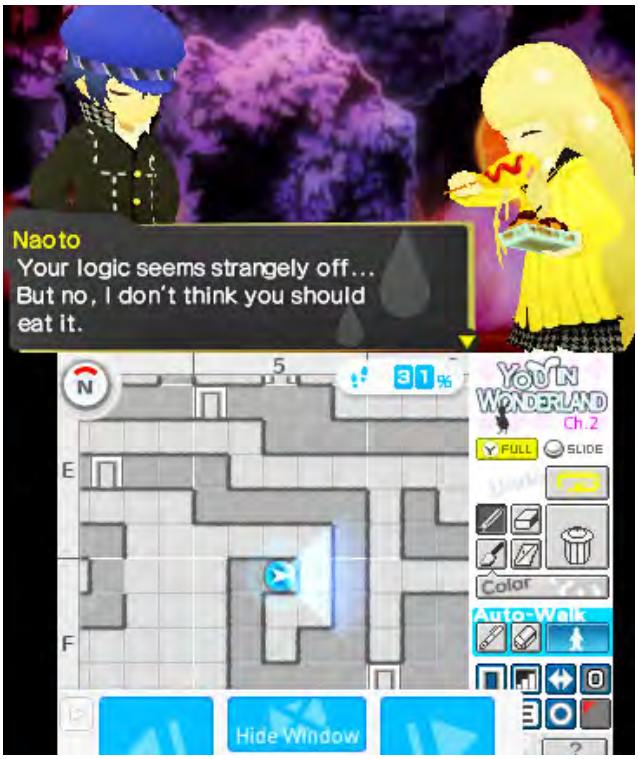
Euer Navigator behält das Kampfgeschehen im Auge und informiert euch über wichtige Details. Ist ein Charakter vergiftet, wird er es euch wissen lassen.

Bevor das Spiel losgeht, darf ausgesucht werden, mit welchem Szenario ihr ins Abenteuer starten wollt. Später gehen aber beide Heldentruppen vereint vor.

Atlus als ein wenig überhastet zusammenfassen. *Persona 5* und *Dancing All Night* sind auf das nächste Jahr verschoben worden, *Ultimax* erschien im Herbst für PS3 sowie Xbox 360 und der Rollenspielableger auf Nintendos Handheld ist schon seit Juni für Japaner erhältlich. Letzteres Spiel kommt nun nach langer Wartezeit auch endlich in Europa auf den Markt – und schließt vielleicht nicht das *Persona*-, wohl aber das 3DS-Jahr mit einem richtigen Kracher ab.

Vorwissen erwünscht

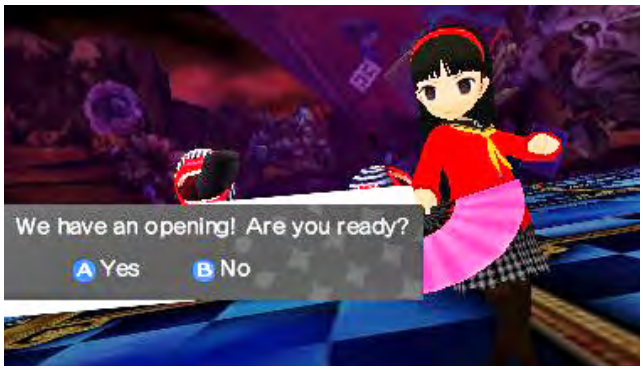
Worum es sich bei *Persona Q: Shadow of the Labyrinth* genau handelt, lässt sich im Grunde schnell in einem Satz zusammenfassen: Das Rollenspiel stellt eine spielerische Kombination aus den Titeln *Persona 3*, *Persona 4* und *Etrian Odyssey* dar. Nun muss man kein kompletter Vollprofi in Sachen RPGs sein, um die gegebenen Vorlagen zumindest vom Namen her zu kennen – ganz so populär wie ein Millionenseller der Marke *Final Fantasy* sind die Reihen allerdings nicht. Für *Persona Q* ist es nur wichtig zu wissen, wie das inhaltliche Gleichgewicht des Spiels ausgefallen ist. Bei der Hintergrundstory, den Charakteren und dem Szenario hat sich Atlus beim dritten und besonders vierten Teil der *Persona*-Serie bedient, Spielsystem und Gameplay hingegen entstammen der *Etrian Odyssey*-Reihe. Es zahlt sich aus, mit den Helden der Vorlage vertraut zu sein, da *Persona Q* hier weder eine große Zusammenfassung liefert noch jede Figur im Detail vorstellt. Wieso Kanji ein Faible fürs Nähen hat und warum im Teddie-Kostüm eigentlich ein blondhaariger Bengel steckt, werden nur jene verstehen, die sich *Persona 4* reingezogen haben. Auch bei den Protagonisten des dritten Teils – vor Spielantritt wählt ihr eine der beiden Gruppen als Ausgangsszenario aus – macht sich Vorwissen bezahlt, und zwar so sehr, dass euch einiges an Spielspaß in den Zwischensequenzen verloren geht, wenn ihr den Kontext vieler Gesprächsinhalte nicht verstehen könnt. Der Grundplot ist dabei sogar eher überschaubar und irgendwann während der Ereignisse von *Persona 4* angesiedelt. Während eines Schulfestivals, das wie jedes andere in Japan auch völlig normal verläuft, sind plötzlich Glockenschläge von einem Turm im Innenhof zu hö-



An vielen Stellen könnt ihr optionale Events samt Items finden, die für den Spielverlauf nicht relevant sind, aber jede Menge amüsante Dialoge nach sich ziehen.

Für all jene, die mit der Story vertraut sind, gibt es an dieser Stelle Entwarnung: Das Spiel und dessen Inhalte zählen nicht zur jeweiligen Hauptgeschichte dazu.

Der optionale DLC-Navigator Theodore hat recht: Wenn ihr ihm keine Materialien bringt, geht euch sowohl das Geld als auch der Nachschub an besseren Waffen aus.



Mut zur Eigeninitiative: Schickt ihr einen Gegner betäubt auf die Bretter, setzen einzelne Charaktere gerne noch nach oder rufen zur All-Out-Attacke auf.

Kenner der *Persona*-Vorlage können sich auf ein Wiedersehen mit lieb gewonnenen Charakteren freuen. Auch die treffen in dem Spiel erstmals aufeinander.

Den Touchscreen solltet ihr nicht unbeachtet lassen. Ohne eine Karte mit den entsprechenden Notizen verliert ihr schnell den Überblick übers Geschehen.

Abenteuer in der Schule

An dieser Stelle kommt dann *Etrian Odyssey* ins Spiel. Zwar durfte man auch in den beiden *Persona*-Titeln Dungeons nach Monstern und Schätzen durchforsten, dort wurden die zufallsgenerierten Verliese jedoch noch in Echtzeit aus der Third-Person-Perspektive abgesucht. *Persona Q* hingegen verlagert das Geschehen direkt in eine Ego-Ansicht. Während ihr euch mit vorsichtigen Schritten durch das Labyrinth arbeitet, solltet ihr den Stylus immer in Griffreichweite haben, da ihr auf dem unteren Touchscreen eigene Karten des aktuellen Dungeons zeichnen könnt – und solltet. Verschlossene Türen, Geheimgänge und andere Besonderheiten auf der Etage geraten sonst schnell in Vergessenheit, für eine komplett aufgedeckte Karte gibt es sogar einen besonders wertvollen Schatz als Belohnung. Sobald sich euch Monster in den Weg stellen, verfrachtet *Persona Q* die Kampfangelegenheiten in einen separaten Modus. Hier erhält jede Figur eures maximal fünfköpfigen Teams einzelne Befehle, welche dann in der aktuellen Runde ausgeführt werden. Ein wohlabgestimmter Mix aus verschiedenen Charaktertypen wie Heilern, Nahkämpfern und Zauberern bestimmt über Sieg oder Niederlage, hinzu kommt noch die Entscheidung über die Aufteilung in Front- und zweite Kampflinie. So viel schon mal zu typischen Elementen aus *Etrian Odyssey*, doch Atlus hat den Keilereien auch eine gehörige Portion *Persona* verpasst.

So könnt ihr euch den Kampf um ein Vielfaches erleichtern, wenn ihr gezielt die Schwächen jedes einzelnen Monsters ausnutzt, da diese hierdurch mehr Schaden einstecken müssen und zudem eine Chance besteht, dass ihr sie in dieser Runde betäubt zu Boden schickt. Habt ihr dies erreicht, kann eure Truppe zur sehr effektiven All-Out-Attacke übergehen und die ganze Meute fachgerecht verprügeln. Neue Skills und Fertigkeiten eignet ihr euch mithilfe der Personas an, die ihr im Spielverlauf finden könnt. Eine davon ist pro

Diesem monströsen wie schick gekleideten Käfer kommt ihr mit eisigen Attacken sehr gut bei. Mit etwas Glück geht er in dieser Runde sogar betäubt zu Boden.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Die ideale Mischung beider Hauptserien und ein tolles Erlebnis für beide Fanlager."

Persona 3 & 4 zählen zu meinen liebsten Rollenspielen überhaupt, entsprechend begeistert war ich zu hören, dass Atlus mit *Persona Q: Shadow of the Labyrinth* eine Mischung aus diesen zwei RPG-Highlights veröffentlicht! All die liebgewonnenen Charaktere wieder zu sehen ist an sich schon cool, die Vermischung beider Heldentruppen miteinander setzt dem Ganzen für *Persona*-Fans wie mich aber sogar noch die Krone auf. Wenn beispielsweise die beiden Chaoten Junpei aus *Persona 3* und Kanji aus *Persona 4* aufeinander treffen, ist Spaß vorprogrammiert. Überhaupt ist *Persona Q* das optimale Gesamtpaket für Fans der Vorlagen. Der typisch-abgefahrene Persona-Artstyle funktioniert wunderbar auf dem 3DS, die Musik begeistert wie gewohnt und der knackige Schwierigkeitsgrad sowie die von *Etrian Odyssey* und *Persona* gewohnte Spieltiefe ist ebenfalls mit an Bord. Einzig die Social Links und die dazugehörigen Nebenhandlungsstränge, die in den *Persona*-Spielen eine tragende Rolle spielen, vermisse ich in *Persona Q* etwas. Doch auch ohne diesen Aspekt ist *Persona Q* eine sehr gelungene Verschmelzung der beiden Rollenspiel-Vorlagen, die bis oben hin voll mit Fanservice ist. Sowohl Fans von *Persona* als auch *Etrian Odyssey* können hier bedenkenlos zuschlagen. Wer mit keiner der beiden Reihen vertraut ist, hat es mit dem Einstieg hingegen recht schwer und wird sich erst in die Storyhintergründe und Gameplaykonzepte reinwühlen müssen. In diesem Fall rate ich eher dazu, mit einer der Hauptreihen anzufangen.

ren, der dort eigentlich gar nicht stehen sollte. Kurioser wird der Vorfall nur noch dadurch, dass die Heldentruppe rund um Yosuke, Naoto und Yu durch das Läuten in eine Art Paralleldimension verbannt wurde, die sie am Verlassen des Schulgebäudes hindert. Unterstützung finden sie einzig durch Margaret im vertrauten Velvet Room, von dem aus ihr auch in Richtung Labyrinth unterhalb der Schule aufbrechen könnt.

Charakter fest vorgegeben, eine zweite kann jederzeit ausgetauscht werden. Das gibt euch auf der einen Seite zwar kurzweiligen Spielraum beim Taktieren, der übersichtliche Talentbaum zum voraussichtigen Planen aus *Etrian Odyssey* musste aber leider weichen. Schade, zugleich aber aufgrund der Vorlage unausweichlich sind die fest vorgegeben Rollen der Figuren im Kampf. Entscheidet ihr euch dafür, mit einer reinen Truppe aus *Persona 4* in den Dungeon zu ziehen, müsst ihr euch auch mit den entsprechenden Charakterklassen zufriedengeben – Yukiko etwa übernimmt immer fest den Platz als Heilerin und Magierin, ganz gleich ob ihr dies selbst so vorgesehen habt oder nicht. *Persona Q* ist aber immer noch weit davon entfernt, übelster Casual-Schmodder zu sein. Unvorsichtige Spieler marschieren auch hier dank wehrhafter Gegner schneller ins eigene Grab, als ihnen lieb ist, ohne eine angepasste Taktik gibt es schon bem ersten Zwischenboss kein Weiterkommen.

Perfekt abgemischt

Ein solches Versagen wäre in mehrerer Hinsicht eine regelrechte Schande, ist es neben der Gameplay-Mixtur doch gerade das hervorragende optische Design des Spiels, das einen immer weiter motiviert und nach vorne (oder genauer gesagt unten) treibt. Jede Dungeon-Etage präsentiert sich in einem eigenen, für *Persona* typisch bunten und fantasievollen Setting, das weit mehr Details vorweisen kann als die anfänglichen Wälder- und Höhlen-Szenarien bei *Etrian Odyssey*. Die Heldentruppe selbst bekommt ihr in einem verniedlichten Look ebenfalls häufiger zu sehen. Sobald ein wichtiges Story-Ereignis ansteht oder ihr einfach kuriose Dinge im Verlies findet, melden sich die Helden in kleinen Zwischensequenzen zu Wort, die in Schrift und Ton leider nur auf Englisch vorhanden sind. Zwar kann der englische Ton dem Original in keinerlei Hinsicht das Wasser reichen, doch immerhin sind die Sprecher nicht allzu unmotiviert bei der Sache. Wem dies trotzdem missfällt, dem sei ein kurzer Abstecher ins Sound-Menü empfohlen, wo man allerdings schön die Finger vom Regler für die Hintergrundmusik lässt, denn der fantastische Soundtrack des Spiels ist erneut überaus gut gelungen. Ein Qualitätsanspruch, der an so ziemlich allen Fronten des Spiels zu finden ist und nur wenige Kritikpunkte zurücklässt. So stehen in der englischen Version nur sechs Zeichen für die Namenseingabe zur Verfügung, was bei manchen Charakteren (Yu Narukami) für Probleme sorgt. Auch werden Hardcore-Strategen die nicht zu 100 % mögliche Kontrolle über Talentplanung und Aufstellung eines *Etrian Odyssey* bemängeln. Mehr als genug hochwertigen Content, um euch viele Stunden motiviert sowie gefordert an der Stange zu behalten, hat *Persona Q* jedoch allemal und steckt damit so manches RPG auf großen Konsolen locker in die Tasche.

Marco Cabibbo

DIE BEIDEN HAUPTSERIEN

Wie der Vater, so der Sohn. Oder doch eher ganz wie die Mama? *Persona Q* hat viel von beiden Elternteilen übernommen.

SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA

Der Familienstammbaum von Atlus' Rollenspielreihe ist komplexer, als man zunächst annehmen mag. Während die Serie mit *Megami Tensei* bereits 1987 das erste Mal erschien, beruhen die Spielanteile in *Persona Q* hingegen auf einem Spin-off, welches 1996 das erste Mal mit *Revelations: Persona* auf der Playstation 1 erschien. Die wohl populärsten Episoden dieser Nebenreihe dürften *Persona 3* und *4* sein, was mehrere Umsetzungen auf diversen Systemen sowie Fortsetzungen wohl einwandfrei belegen. Beide Spiele sind nach wie vor nur auf der PS2, PS3 und der PS Vita erhältlich.

ETRIAN ODYSSEY

Auf dem Papier ist die *Etrian Odyssey*-Reihe zwar bedeutend jünger als der *Persona*-Gegenpart, das Genre dahinter ist aber viel älter. Wie schon die ersten Titel der *Megami Tensei*-Serie gehört *Etrian Odyssey* zum Untergenre der Dungeon-Crawler. Die (oftmals selbsterstellte) Heldentruppe ist hier meist nur in Form von Charakterporträts sichtbar, während man sie aus der Ego-Perspektive durch verlassene Gemäuer und Höhlen dirigiert. Ganz so verlassen vielleicht aber auch nicht, tauchen doch nach dem Zufallsprinzip immer wieder Monster auf, die es zu bekämpfen gilt. Erfolg habt ihr dabei nur, wenn ihr eure Gruppe wohlüberlegt aufgebaut habt. Sehr großen Einfluss auf *Etrian Odyssey* hatten uralte West-RPGs wie *The Bard's Tale* und die *Wizardry*-Reihe.

Sowohl *Persona 3* als auch *Persona 4* unterscheiden sich von der Hauptreihe durch ihr eher realistisches Szenario.

Gegenwärtig sind alle Games von *Etrian Odyssey* nur auf DS/3DS erhältlich, ein fünfter Teil ist in Entwicklung.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Mit diesem Spiel sind meine persönlichen Top 5 in diesem Jahr nun endlich vollzählig."

Persona Q wird es nicht leicht haben – so viel kann ich euch leider versprechen. *Etrian Odyssey* und *Persona* mögen schon einzeln zwar superbe Rollenspiele sein, doch letzten Endes gehören sie außerhalb Japans immer noch zu den Nischentiteln, mit denen der gemeine *Skyrim*-Casual nichts anzufangen vermag. Wer aber schon mal in eine der beiden Vorlagen eintauchen konnte und um die Faszination davon weiß, wird um dieses Crossover keinen Bogen machen können. Die wichtigsten Stärken von *Persona* (Charakter- und Artdesign, Story) und *Etrian Odyssey* (Gameplay, Anspruch, Inhalt) wurden prima miteinander kombiniert, auch wenn nicht ganz die grenzenlose Freiheit der Vorlagen geboten wird. Könnt ihr mit diesen aber etwas anfangen, führt an *Persona Q* absolut kein Weg vorbei.

Persona Q: Shadow of …

Termin: 28. November 2014
Hersteller: Atlus
Entwickler: Atlus
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Das hervorragende Artdesign wird durch schön ausgeschmückte Dungeons prima in Szene gesetzt.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Englisch
Der wunderbar passende wie originelle OST lässt keine Wünsche offen, doch das Fehlen der japanischen Stimmen hätte nicht sein müssen.

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Beim Durchqueren der Gänge fällt das etwas langsamere Lauftempo auf. Der Rest der Steuerung ist eins a.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer (4 Stufen)
Speichersystem: Checkpoints/automatisch etc.
Viele verschiedene Charaktere und ein sehr großer Umfang machen aus *Persona Q* ein wochenlanges Rollenspiel-Vergnügen.

MEHRSPIELER -
Keine der beiden Vorlagen verfügt über eine Mehrspieler-Komponente, das Spin-off daher auch nicht.

PRO / CONTRA
- ✚ Gelungene Mischung aus *Persona* und *Etrian Odyssey*
- ✚ Stimmige Spielwelt mit famoser Optik
- ✚ Anspruchsvolle Kämpfe mit fantasievollen Gegnern
- ✚ Personas lassen sich kombinieren
- ➖ Nicht ganz so planungssicher wie die Vorlagen
- ➖ Nur englische Sprecher enthalten

3DS-FAKTOR 5
Aus der Ego-Perspektive gewinnen die 3D-Areale etwas an Reiz, doch das war es auch schon wieder.

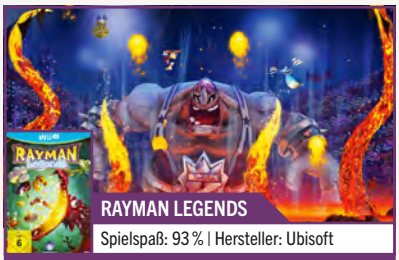
WERTUNG/FAZIT

88

„Am Ende des Jahres kracht es noch einmal richtig. Tolles Crossover-Rollenspiel!"

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN



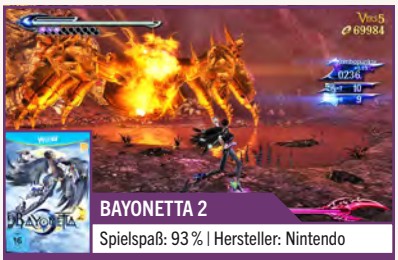
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Assassin's Creed 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Lego Marvel Super Heroes
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Warner Interactive

Skylanders: Trap Team
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft auf tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

Marvel Avengers: Kampf um die Erde
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

EGO-SHOOTER

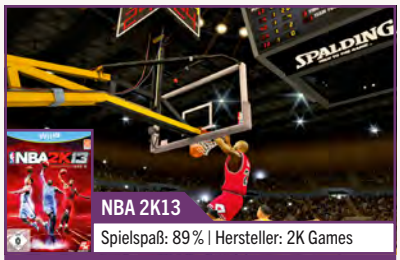
CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT



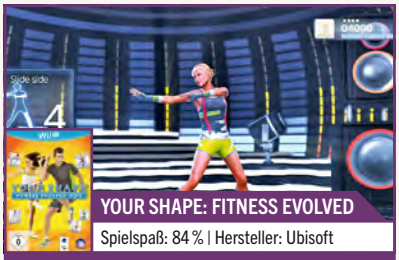
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT



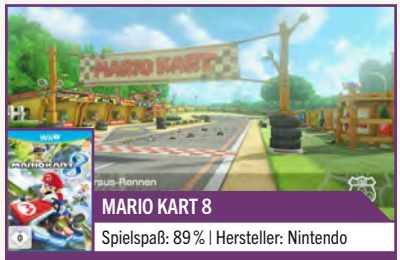
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat

Game & Wario
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

LEGO BATMAN 3: JENSEITS VON GOTHAM

Ein einziges Spiel kam letzten Monat für die Wii U rum – wenigstens ist das witzige *Lego Batman 3* ein prima Teil!

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

NEU Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego: Der Hobbit
Test (06/14): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Test (12/13): 76 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

One Piece: Unlimited World Red
Test (08/14): 74 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (02/14): 76 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Lego Movie Videogame
Test (06/14): 72 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Warner

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

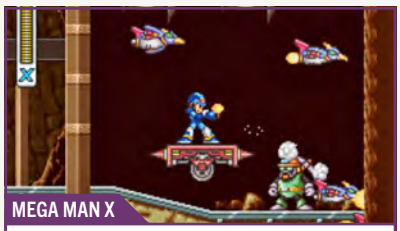
SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN



MEGA MAN X

Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Teil 1 der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega-Buster auf und zerbröselt die Wii U!

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

CONTRA 3: THE ALIEN WARS

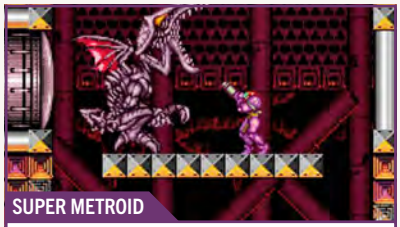
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Kompromisslose Action trifft auf einen ebenso kompromisslosen Schwierigkeitsgrad – ganz starkes Teil!

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Pop'n TwinBee
Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami

(ACTION)-ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

Nobunaga's Ambition
Spielspaß: 7 | Hersteller: Koei

SPORT

PUNCH OUT!!

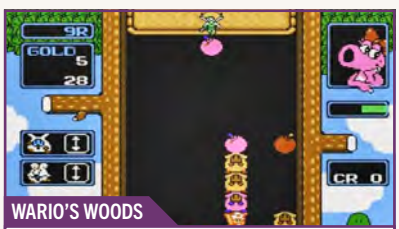
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Der Klassiker-Rundumschlag macht mobil: Auch auf der Wii U hat sich das Boxtraining gelohnt!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

NES Open Tournament Golf
Spielspaß: 4 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT



WARIO'S WOODS

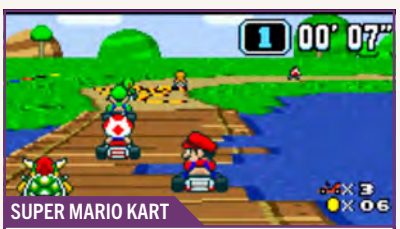
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Reicht zwar nicht an die zeitlose Genialität von *Tetris* heran, punktet aber mit viel Nintendo-Charme

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Adventures of Lolo
Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

EARTHBOUND

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Spielspaß: 8 | Hersteller: Camelot Software

DONKEY KONG COUNTRY
Die Affenbande überrollt die VC! Alle drei Ableger der einstigen SNES-Serie, *Donkey Kong Country*, sind ab sofort am Start.

Die Top 50 Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Adventures of Lolo
Test (10/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania
Test (05/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania II: Simon's Quest
Test (03/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

NEU Donkey Kong Country
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

NEU Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

NEU Donkey Kong Country 3
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fight 1-3
Test (12/13): 7 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

F-Zero
Test (04/13): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Gargoyle's Quest 2
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Ghosts'n Goblins
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Test (05/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Gradius
Test (11/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kirby: Nightmare in Dreamland
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby & The Amazing Mirror
Test (05/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Golf Advance Tour
Test (10/14): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mario Power Tennis
Test (08/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Camelot Software

Mega Man 5
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 6
Test (09/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Nobunaga's Ambition
Test (11/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Pop'n Twinbee
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Punch-Out!!
Test (05/13): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Street Fighter Alpha 2
Test (11/14): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros.: The Lost Levels
Test (03/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda
Test (10/13): 7 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Test (01/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Wario Land 4
Test (08/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Test (05/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (04/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Another World
Test (08/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Delphine Software

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Art of Balance
Test (11/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

Color Zen
Test (08/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Cyonia

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Edge
Test (01/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

NEU Hyrule Warriors: DLC
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

NEU Lone Survivor: Director's Cut
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

Monkey Pirates
Test (08/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Henchmen

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pokémon Rumble U
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Ambrella

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

NEU Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Toki Tori 2
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Wii Street U
Test (05/13): 7 | Genre: Anwendung | Hersteller: Nintendo

Wooden Sen'Sey
Test (09/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Upper Byte

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION)-ADVENTURE

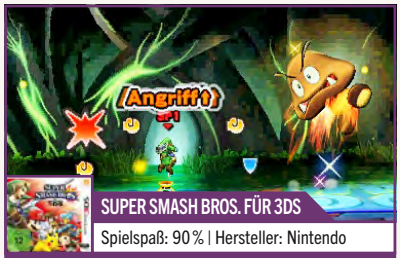
ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel und ein Muss für Adventure-Fans!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe.

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

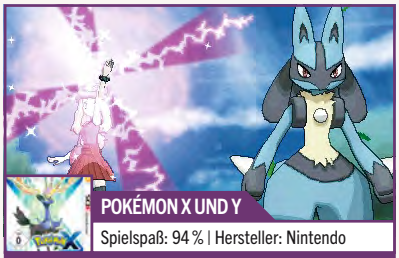
MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

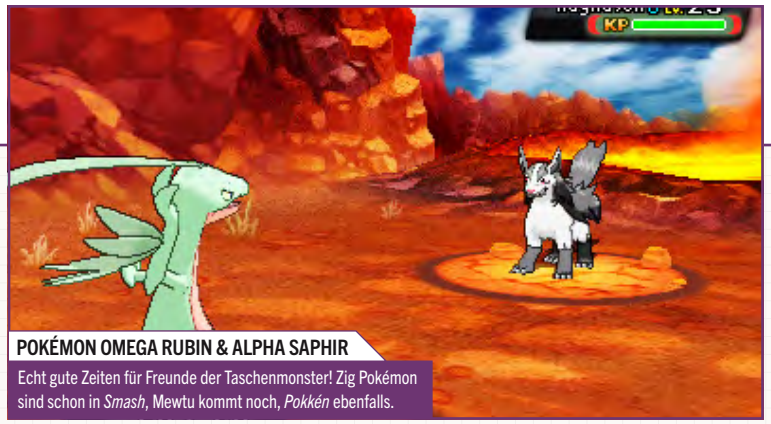
SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo



POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR

Echt gute Zeiten für Freunde der Taschenmonster! Zig Pokémon sind schon in *Smash*, Mewtu kommt noch, *Pokkén* ebenfalls.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

NEU Pokémon Alpha Rubin und Omega Saphir
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

NEU Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

NEU Ultimate NES Remix
Test (12/14): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Yoshi's New Island
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Bandai Namco

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

(ACTION-)ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

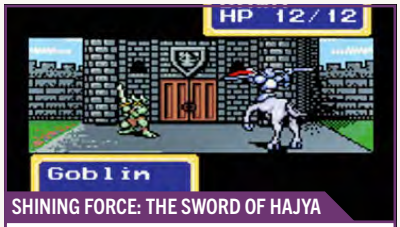
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

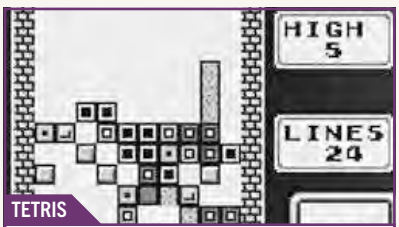
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

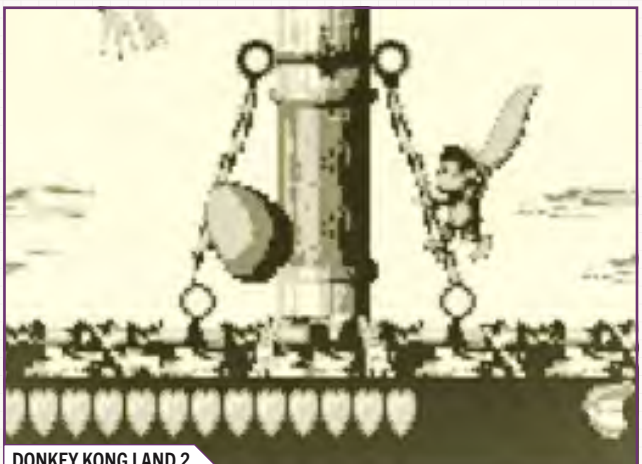
Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

DONKEY KONG LAND

Rares Affenbande war auf dem Game Boy nicht nur genreseitig auf Marios Fersen, auch bei den Spielnamen guckte man sich was beim Klempner ab: Die Handheld-Serie heißt „*Land*".



DONKEY KONG LAND 2

Der zweite Teil der Reihe dürfte der beste Ableger der portablen Serie sein: Die Levels sind am umfangreichsten und spannendsten gestaltet, zudem bringt Dixie neue Gameplay-Elemente mit.

DONKEY KONG LAND 3

Bei Teil 3 war das Feuer dann allmählich raus. Nintendo wandte sich neuer, leistungsstärkerer Hardware zu – und Rare gleich mit. Trotzdem gut!

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NEU Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Galaga
Test (06/14): 6 | Genre: Action | Hersteller: Bandai Namco

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pokémon Trading Card Game
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Gabrielle's Ghostly Goove 3D
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funbox Media

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1	**SUPER SMASH BROS.** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91% Kein bisschen überraschend landet das neue *Smash* direkt an der Spitze der Verkaufscharts.		
2	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
3	**MARIO KART 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
4	**SKYLANDERS: TRAP TEAM**	Entwickler: Toys for Bob/Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 83%
5	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
6	**HYRULE WARRIORS**	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
7	**DISNEY INFINITY 2.0**	Entwickler: Avalance Software Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 66%
8	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
9	**NINTENDO LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80%
10	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (Wii U)

1	**SUPER SMASH BROS.** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91% Keine Frage, dieses Weihnachten wird kräftig am Baum gerüttelt. Am Watschenbaum in *Smash*!		
2	**MARIO KART 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
3	**BAYONETTA 2**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 93%
4	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
5	**HYRULE WARRIORS**	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
6	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
7	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
8	**SKYLANDERS: TRAP TEAM**	Entwickler: Toys for Bob/Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 83%
9	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
10	**LEGO BATMAN 3: JENSEITS VON GOTHAM**	Entwickler: Traveller's Tales Hersteller: Warner Bros	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 81%

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1	**SUPER SMASH BROS.** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91% In den letzten Wochen gab es keinen Tag, an dem nicht zumindest eine Partie *Smash* bei uns lief.		
2	**BAYONETTA 2**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 93%
3	**MARIO KART 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
4	**CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 81%
5	**HYRULE WARRIORS**	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
6	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
7	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
8	**SKYLANDERS: TRAP TEAM**	Entwickler: Toys for Bob/Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 83%
9	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
10	**PIKMIN 3**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%

TOP 10 SATURN (3DS)

1	**POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86% Auch hier gibt es keine Überraschungen und *Pokémon* holt sich den Thron.		
2	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
3	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
4	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
5	**MARIO KART 7**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
6	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
7	**FANTASY LIFE**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
8	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
9	**YOSHI'S NEW ISLAND**	Entwickler: Arzest Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß:81%
10	**POKÉMON X UND Y**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%

TOP 10 LESER (3DS)

1	**POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86% Ganz knapp sind die Pokémon an den Nintendo-Raufbolden vorbeigezogen.		
2	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
3	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
4	**FANTASY LIFE**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
6	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
7	**THEATRHYTHM FINAL FANTASY: CURTAIN CALL**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 85%
8	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
9	**POKÉMON X UND Y**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
10	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1	**SUPER SMASH BROS. 3DS** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90% Unterwegs vertreiben wir uns ebenfalls am liebsten die Zeit mit *Smash*.		
2	**POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
3	**PERSONA Q: SHADOW OF THE LABYRINTH**	Entwickler: Atlus Hersteller: Atlus	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 88%
4	**FANTASY LIFE**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
5	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
6	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
7	**THEATRHYTHM FINAL FANTASY: CURTAIN CALL**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 85%
8	**MARIO GOLF: WORLD TOUR**	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 87%
9	**KIRBY: TRIPLE DELUXE**	Entwickler: HAL Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 80%
10	**BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und den 3DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das *Zelda*-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

862344

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Midna lässt in ihrer wahren Gestalt am liebsten die Riesenfäuste sprechen. In ihrer menschlichen Gestalt sind die Attacken der Schattenprinzessin vielseitiger.

Mit dem Kopierstab hetzt Zelda Statuen auf ihre Feinde. Übrigens kämpfen wir hier auf einem Schattenschlachtfeld, weshalb die Gegner auf der Minimap unsichtbar sind.

HYRULE WARRIORS
TWILIGHT PRINCESS DLC

Wii U Das zweite Download-Paket fährt zwei neue Kostüme, eine neue Spielfigur, eine neue Waffe und eine frische Abenteuerkarte auf.

Genre:	Action
Entwickler:	Omega Force
Termin:	27. November 2014
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

Wie der Titel nahelegt, dreht sich das zweite Downloadpaket zu *Hyrule Warriors* um *Twilight Princess*. Die beiden neuen Kostüme für Link und Zelda verdeutlichen das direkt, schließlich könnt ihr Link nun als Briefträger aufkreuzen lassen und Zelda wird mittels Kostüm zu Links Kindheitsfreundin Ilya aus *Twilight Princess*. Während die Kostüme natürlich auch diesmal nur eine kosmetische Funktion haben, hat Zeldas neue Waffe, der Kopierstab, deutlich mehr spielerische Substanz. Wie in *Twilight Princess* gewährt der Stab die Fähigkeit, Statuen zu kontrollieren und diese die Bewegungen des Kopierstab-Trägers nachahmen zu lassen. In *Hyrule Warriors* resultiert das in mächtigen Fernkampf-Combos für Zelda, mit denen ihr die Gegnermassen auf mittlerer Distanz vermöbeln könnt. Außerdem sind die Attacken richtig schön wuchtig und es macht einiges her, wenn die Statuen die Gegner für euch vermöbeln. Allerdings seid ihr selbst währenddessen verwundbar. Das zweite DLC-Paket bietet mit Midna in ihrer wahren Gestalt zudem eine komplett neue Figur.

Bist du's, Midna?

Im Gegensatz zu ihrer verfluchten Form hat die wahre Midna nicht nur magische Fähigkeiten, sie hat außerdem Zugriff auf den Schattenspiegel. Im Kampf macht sich Midna in ihrer wahren Form grundsätzlich nicht die Hände schmutzig und vermöbelt ihre Gegner stattdessen mit einer riesigen Schattenfaust oder anderen herbeibeschworenen Dingen. Prinzipiell sind ihre Attacken etwas vielseitiger und haben mehr Bums als in ihrer verfluchten Form und auch sonst macht die wahre Midna eine bessere Figur im Kampf als ihr verfluchtes Konterfei. Gegen starke Kämpfer wie Link, Ganondorf, Volga oder Impa zieht sie dennoch eindeutig den Kürzeren.

Spaß im Schattenreich

Das ist aber halb so wild, denn der eigentliche Grund, sich das zweite DLC-Paket zuzulegen, ist sowieso die neue Schattenwelt-Abenteuerkarte. Zwar bietet sie etwas weniger Umfang als die beiden bisherigen Abenteuerkarten, doch das macht sie mit Abwechslung wieder wett. Es erwarten euch nicht nur zahlreiche neue Missionstypen während der Schlachten, die Schattenwelt-Karte bietet zudem neue Abenteuer-Items, Schattenportale sowie Felder, die in Finsternis gehüllt sind. Tretet ihr auf solchen Feldern zur Schlacht an, müsst ihr eine Bonusregel über euch ergehen lassen (zum Beispiel, dass Spezialattacken deaktiviert sind) und obendrein werden die feindlichen Truppen nicht auf der Minimap angezeigt! Durch eines der neuen Abenteuer-Items könnt ihr die Schatten aber auch bannen. Praktisch übrigens: Auf der Schattenwelt-Abenteuerkarte besiegte Gegner hinterlassen gleich zwei Belohnungen statt einer! **Viktor Eippert**

Die neue Schattenwelt-Abenteuerkarte bietet zwar weniger Umfang, gleicht das aber durch neue Items und Spezialfelder wieder aus.

Als Psynergie bezeichnet man die auf den Elementen basierende Magie in *Golden Sun*. Ohne deren Einsatz werden wir im Spiel nicht sehr weit kommen.

Es lohnt sich immer, Gebiete, die ihr bereits besucht habt, mit neuer Psynergie noch einmal zu erforschen. Epischer Loot lässt grüßen!

GOLDEN SUN THE LOST AGE

Wii U Der japanische RPG-Klassiker vom Gameboy Advance ist zurück! Da schlagen die Herzen der Rollenspiel-Liebhaber gleich höher.

Lange ist es her, seit *Golden Sun: Die vergessene Epoche* für den GBA im Jahr 2003 erschien. Jetzt dürfen wir diesen Titel auf der Virutal Console der Wii U genießen. Da wir hier eine direkte Fortsetzung des ersten Teils in Händen halten, werden wir zu Spielbeginn erst einmal von sehr viel Text erschlagen. Dieser ist auf der Wii U allerdings nur auf Englisch erhältlich, erklärt uns aber bündig die Handlung des Vorgängers. Auch wenn es schon ein wenig in die Jahre gekommen ist, begeistert *Golden Sun: Die vergessene Epoche* noch immer mit überzeugenden, manchmal überspitzt dargestellten Charakteren und einem ausgezeichneten rundenbasierten Kampfsystem. Dieses wird noch durch den Einsatz von Djinns aufgepeppt – knuffigen, kleinen Elementargeistern. Ihr findet sie in den verschiedensten Gebieten auf der ganzen Weltkarte verteilt oder aber durch Zufallskämpfe. Je nach ihrem aktuellen Status – Set, Recovery und Stand-by – verleihen sie euren Charakteren neue oder andere Psynergie-Fähigkeiten. Wollt ihr auf diese außerhalb des Kampfes zugreifen, ist dies über die Tasten A, Y oder Select möglich. Allerdings müsst ihr gut aufpassen, wenn ihr beispielsweise die Fähigkeit „Gedanken lesen" einsetzen wollt. Diese hat nur eine geringe Reichweite und kann zu Komplikationen mit den Knöpfen führen. Drückt ihr nämlich neben einem NPC die Tasten A oder Y, interagiert ihr mit ihm, statt das Menü zu öffnen, um auf eure Psynergie zuzugreifen. An dieser Stelle bleibt euch keine andere Wahl, als den Select-Button zu nutzen. Aber auch der umgekehrte Fall ist möglich. Habt ihr ein Objekt, das ihr euch genauer ansehen wollt, nicht genau im Blick, öffnet ihr das Menü, anstatt damit zu interagieren. Nutzt das Steuerkreuz statt des Analogsticks, um euren Charakter zu manövrieren und diese Tücke zu umgehen. Den Spielspaß versüßen euch die unzähligen Rätsel, die sich euch auf eurer Reise in den Weg stellen. Von Schalterbis hin zu Logikrätseln wird euch so ziemlich alles geboten. Um sie zu lösen, benötigt ihr bestimmte Psynergie. Fehlt euch diese noch, lässt sich das Backtracking nicht vermeiden. Für einige Fähigkeiten benötigt ihr bestimmte Items, die ihr erst mit zunehmendem Spielfortschritt einsammelt. Da es sich bei *Golden Sun: Die vergessene Epoche* um eine Neuauflage eines GBA-Titels handelt, ist das Spiel natürlich nicht so hoch aufgelöst. Aktiviert im Menü der Virtual Console die Pixelglättung, um vor allem die Schrift lesbarer zu machen. Habt ihr daheim einen ziemlich großen Fernseher stehen, empfiehlt es sich, stattdessen auf das GamePad der Wii U zu schauen. Dort sieht das Geschehen schon nicht mehr ganz so pixelig aus.

Thuong Nguyen

Die Djinns wehren sich zunächst vehement gegen eure Freundschaft und laufen auch mal konstant vor euch weg. Wenn ihr sie dann aber endlich eingekesselt habt, knüpft eine kleine Niederlage in einem actionreichen Kampf sogleich neue Bande.

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Camelot
Termin:	13. November 2014
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

BREATH OF FIRE

Wii U Capcom hatte einst viel mehr auf dem Kasten als einfach nur *Street Fighter* oder *Mega Man*. Sogar im Rollenspiel-Genre haben sie sich schon mehrfach erfolgreich versucht.

Zombies, Pilzmonster und Drachen: nicht alle Kreaturen auf diesem Screenshot sind euch feindlich gesinnt. Der Feuerspeier ist die Hauptfigur.

Von der Größenordnung her sind Spielfiguren und Gebäude natürlich kein Stück aneinander angepasst, aber in den RPGs der 16-Bit-Zeit war das nun mal so.

Mit dem Erscheinen des SNES wurde von Nintendo nicht nur die glorreiche 16-Bit-Ära eingeleitet, es war auch die große Zeit der japanischen Rollenspiele, welche weltweiten Bekanntheitsgrad erlangten. Ob nun *Final Fantasy*, *Dragon Quest* oder *Suikoden* – die Liste an hochkarätigen Vertretern des Genres ist wahrhaft nicht kurz. Sogar Firmen wie Capcom, denen man ein solches Spiel nicht zutrauen würde, haben sich schon mal mit Erfolg daran versucht, wie *Breath of Fire* beweist.

Mein Atem geht schnell

Das ziemlich feurig klingende Rollenspiel macht seinem Namen alle Ehre, liegt dem Szenario doch ein kontinentaler Bürgerkrieg zwischen den weißen und den schwarzen Drachen zugrunde. Für die helle Gegenseite sieht es dabei gar nicht so gut aus, weshalb die schuppigen Flugechsen ihre letzte Hoffnung in den jungen Ryu setzen, der die entscheidende Wende bringen soll. Auf eurer Reise trefft ihr nach und nach weitere Kumpanen, die im Laufe der Zeit das Talent erhalten, sich in größere Monster und Kreaturen zu verwandeln. Im Kampf bringt euch das logischerweise so einige Vorteile, die ihr gegen die sehr widerstandsfähigen Endgegner auch dringend brauchen werden. Sonderlich viel Außergewöhnliches haben die Kämpfe in *Breath of Fire* ohnehin nicht zu bieten. Dies liegt zum Teil aber am Alter des Spiels, da sich diverse Standards seinerzeit erst noch etablieren mussten. Viel besser sind dagegen die Figuren des Spiels mit ihren charakterlichen wie äußerlichen Unterschieden. Mindestens genauso viel Freude macht die Spielwelt mit ihren großen Dungeons, wo komplexe Rätsel darauf warten, von euch gelöst zu werden. Optisch hat sich das erste *Breath of Fire* recht gut gehalten, auch wenn es an der ein oder anderen Stelle vielleicht etwas zu bunt ausgefallen ist.

Die Flamme glimmt

Was dem Drachen außerhalb Japans ein wenig den feurigen Atem nahm, war die Übersetzung des Spiels. Für die Synchronisierungsarbeiten verpflichtete Capcom damals Squaresoft, das allerdings gerade mit dem nächsten *Final Fantasy* beschäftigt war. Die Folge waren gekürzte oder nicht gut genug herausgearbeitete Story-Inhalte sowie fehlerhafte oder gar nicht übersetzte Wortspiele. Die 2001 für den Game Boy Advance veröffentlichte Neuauflage ließ diese Minuspunkte unangetastet, dafür wurde die Grafik etwas überarbeitet und die Helden in den Zwischendialogen per Porträt besser ins Bild gerückt. Die Erstveröffentlichung von *Breath of Fire* war gerade in den USA ein großer Erfolg, heute hat es das Spiel mit seinen Unmengen an Konkurrenten und Nachfolgern deutlich schwerer. Es stellt jedoch nach wie vor ein prima Einstieg in die Serie dar, welche 2015 sogar einen sechsten Teil erhält – leider auf iOS-Geräten und bislang nur in Japan.

Marco Cabibbo

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Capcom
Termin:	27. November 2014
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	7

Tierische Begleiter mal anders: Das Charakterdesign weckt Erinnerungen an *Chrono Trigger*, Plagiatsvorwürfe könnt ihr aber direkt durch den Schredder jagen, denn *Breath of Fire* erschien ganze zwei Jahre vor Squaresofts meisterhaftem RPG.

Der aufblühende beziehungsweise verwelkende Kirschbaum steht als Sinnbild für Geburt, Tod und Reinkarnation und ist eines von Japans Wahrzeichen.

Meeresrauschen und ächzendes Holz fügen sich makellos in die musikalische Untermalung ein. Gameplay-verwöhnte Spieler schlafen aber gelangweilt ein.

TENGAMI

Wii U Eine visuelle sowie auditive Bilderbuch-Erfahrung, allerdings mit wenig Spiel.

Als namenloser Wanderer liegt es an uns, einem verwelkenden Kirschbaum zu neuem Leben zu verhelfen. So blättern wir uns durch die farbenfrohe Papierwelt, als wäre sie ein Pop-up-Buch, um Wölfe zu zähmen und Glocken zu läuten. Das Spiel ist dabei eine eher persönliche Erfahrung, denn das eigentliche Zocken steht in *Tengami* im Hintergrund. Vielmehr geht es darum, sich auf das wunderbare Zusammenspiel von japanisch angehauchter Klangkulisse und Origami-inspirierten Grafikstil einzulassen. Trotz Adventure-typischer Züge mangelt es *Tengami* an anspruchsvollen Rätseln oder Gesprächen. Die nicht vorhandene Führung durch die abwechslungsreich gestaltete Landschaft wirkt sich jedoch positiv auf das Spielerlebnis aus, da es hier vor allem um das eigene Erkunden geht. Die kurze Spieldauer von gerade mal einer knappen Stunde sowie der kaum vorhandene Wiederspielwert fallen dabei leider schon schwerer ins Gewicht. Spirituell veranlagte Spieler fokussieren ihr Karma. **Valentin Aschenbrenner**

Genre:	Adventure
Entwickler:	Nyamnyam
Termin:	13. November 2014
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	7

MEGA MAN 7

Wii U 19 Jahre nach der Erstveröffentlichung macht *Mega Man 7* immer noch eine gute Figur.

Eins vorweg: Die Neuerungen im SNES-Klassiker *Mega Man 7,* welches die Kult-Serie vom NES fortsetzt, halten sich arg in Grenzen. Dennoch spielt sich der Titel so frisch wie schon lange kein Ableger der Reihe mehr, was dank der Power des Super Nintendos besonders an der aufgebohrten Grafik liegt. Inhaltlich ist vieles beim Alten geblieben. Der diabolische Wissenschaftler Dr. Wily will abermals die Welt unterjochen, ihr müsst ihm in klassischer *Mega-Man*-Manier das Handwerk legen und seine metallischen Schergen ausschalten. Diese verstecken sich jeweils am Ende diverser Stages, welche die agilen Fähigkeiten des blau behelmten Protagonisten auf die Probe stellen. Habt ihr einen der Widersacher in seine Einzelteile zerlegt, übernehmt ihr seine speziellen Eigenschaften und Sonderwaffen, die wiederum bei einem anderen Robotermeister von Vorteil sind. *Mega Man 7* macht seine Sache an und für sich richtig, steht allerdings klar im Schatten der in jeder Hinsicht weitaus besseren *Mega-Man-X*-Reihe. **Valentin Aschenbrenner**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Capcom
Termin:	6. November 2014
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8

Bei den zahlreichen Bosskämpfen ist die Identifikation des gegnerischen Angriffsmusters der Schlüssel zum Sieg. Ansonsten kommt ihr hier nicht weiter.

Die Levels können durch abwechslungsreiche Gestaltung überzeugen, allerdings sind viele Sprites sehr groß geraten, was das Ausweichen etwas erschwert.

PIER SOLAR
AND THE GREAT ARCHITECTS

Wii U Der Wii-U-eShop steht in diesem Monat im Zeichen von neuen Titeln, die sich auf althergebrachte Retro-Werte besinnen: Neben *Shovel Knight* ruft auch *Pier Solar* Erinnerungen wach.

Pier Solar kam ursprünglich für Segas Mega-Drive-Konsole heraus, die Ende 1990 in Europa erschien. Um einen „echten" Retro-Titel handelt es sich aber dennoch nicht, denn das Abenteuer wurde erst vor wenigen Jahren entwickelt und von einigen motivierten Entwicklern 2010 in stark begrenzter Stückzahl auf eine Mega-Drive-Cartridge gepresst. Dank der HD-Neuauflage, die neben dem Original-Look auch eine grafisch ordentlich aufgebohrte Version des Rollenspiels zu bieten hat, dürfen nun aber auch diejenigen ran, welche die alte Sega-Maschine nicht mehr zu Hause stehen haben. Trotz dieses interessanten Hintergrunds ist das Spiel selbst leider nicht ganz so spannend.

Hoston, wir haben ein Problem

Ihr übernehmt die Kontrolle über den jungen Protagonisten Hoston, der sich gemeinsam mit seinen Freunden aufmacht, um die Welt vor bösen Mächten zu bewahren – „wieder einmal", ist man fast geneigt zu sagen, denn allzu kreativ kommt weder diese Prämisse noch die sich daraus ergebende Handlung daher. Auf eurer Reise begebt ihr euch von einer Übersichtskarte aus in diverse in sich abgeschlossene Gebiete, die thematisch die übliche RPG-Mischung aus verschlafenen Dörfern, dunklen Wäldern, gefährlichen Höhlen und anderen Lokalitäten aufweisen. Die Kämpfe gegen die das Land bevölkernden Kreaturen bestreitet ihr mittels eines ausgesprochen klassischen, rundenbasierten Systems, das abseits einer interessanten Aufladefähigkeit für eure Kräfte wenig Eigenständigkeit zu bieten hat. Rollenspiel-Neulinge dürften gerade zu Beginn trotzdem nur Bahnhof verstehen, denn Erklärungen zu den verschiedenen Spiel-Elementen sind Mangelware. Übrigens seht ihr eure Feinde vor den Gefechten nicht – wie in alten Zeiten müsst ihr euch also auf unzählige automatisch ausgelöste Zufallskämpfe einstellen. Als fast ebenso antik entpuppt sich der Umstand, dass ihr ohne häufiges Grinden schon sehr früh keinerlei Chancen gegen eure Widersacher habt. Immerhin, einige frische Ideen gibt's dann doch, etwa eine optionale Autosave-Funktion, umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten bezüglich der Steuerung sowie die Option, Kämpfe bei Bedarf automatisch ablaufen zu lassen. Auch die Grafik überzeugt – sowohl im neuen als auch im per Menü aktivierbaren Retro-Look. Dennoch ist *Pier Solar* weniger Retro, sondern in vielerlei Hinsicht schlichtweg altbacken. Wer sich trotz oder gerade wegen so mancher überholter Design-Sünden die gute, alte 16-Bit-Zeit zurückwünscht, kann allerdings definitiv bedenkenlos zugreifen.

Lukas Schmid

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	WaterMelon
Termin:	27. November 2014
Preis:	12,99 Euro
WERTUNG	7

Wie in alten Rollenspielen ist ausgiebiges Grinden nach Erfahrungspunkten Pflicht – ansonsten macht einem sogar dieser allererste Boss hier bereits große Probleme.

Ab und an wird die Geschichte in hübsch gezeichneten Standbildern vorangetrieben. Generell fällt die Qualität der Handlung aber nicht allzu hoch aus.

Im Menü kann man zwischen zwei verschiedenen HD-Ansichten (links) sowie der klassischen 16-Bit-Retro-Optik wählen. Der Vorgang nimmt aber recht viel Zeit in Anspruch.

Die Charaktere, die ihr im Laufe des Spiel trefft, haben alle individuelle Eigenschaften. Manche können höher springen, andere dienen als Trampolin.

Alleine durch den fantastischen Sprecher werden die Rechtecke lebendiger als viele menschliche Charaktere in überproduzierten AAA-Produktionen.

THOMAS WAS ALONE

Wii U Nie mehr allein: Die ulkigen Rechtecke tummeln sich endlich auch auf der Wii U.

Bereits mehr als zwei Jahre ist es her, dass das preisgekrönte Indie-Spiel für PC erschien, jetzt hat der Titel den Weg in den eShop gefunden. Es ist ein Spiel, bei dem simple geometrische Formen Namen und Persönlichkeiten erhalten und durch eine brilliant erzählte Geschichte zum Leben erweckt werden. Ihr startet als namensgebendes Viereck Thomas, bewegt euch zunächst alleine durch die dunkle, ebenfalls minimalistisch gestaltete Welt und findet dort Fallen und Rätsel vor. Schon bald trefft ihr auch auf andere rechteckige Figuren mit ihrer eigenen Persönlichkeit und Fähigkeiten, die ihr allesamt braucht, um die Puzzles in den Kapiteln zu bewältigen. Sowohl die Lichteffekte als auch der Soundtrack sind ein beeindruckender Kontrast zu den sonst eher kargen und schwarzen Levels. Die größte Stärke des Spiels ist allerdings die Charakterzeichnung durch den Erzähler. Der britische Autor und Komiker Danny Wallace haucht jedem eckigen Individuum, das euch im Laufe der Geschichte begegnet, Leben ein. **Peter Zambach**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Curve Studios
Termin:	25. November 2014
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8

LUFIA: THE LEGEND RETURNS

3DS Ein großes RPG auf einem kleinen Handheld ergibt ein gewagtes Experiment.

Auch wenn es das Entwicklerstudio Neverland nicht mehr gibt, lebt sein Erbe weiter – in dieser Ausgabe der N-ZONE beleuchten wir den Downloadtitel *Lufia: The Legend Returns* näher. Wie schon *Breath of Fire* – blättert hierfür einfach eine Seite zurück – war *Lufia* vor zwei Jahrzehnten eine der ganz großen RPG-Reihen, auch wenn die Serie mit dem ersten Teil etwas holprig startete und erst mit der Fortsetzung so richtig auf Touren kam. Dass bei einem Sprung von Super Nintendo auf den Game Boy Color Abstriche gemacht werden müssen, weiß auch jeder Nicht-Programmierer. Im Falle von *The Legend Returns* fällt es aber besonders drastisch auf, obwohl die Grundzutaten allesamt überzeugen können. Die Kämpfe mit Monstern erinnern optisch an frühe *Pokémon*-Titel und die Musik ist zuweilen vielleicht etwas repetitiv, aber klangvoll komponiert. Weit weniger schön sind die sehr unübersichtlichen Menüs, in denen man sich mindestens genauso schnell verläuft wie in den sehr gleich aussehenden Dungeons und Labyrinthen. **Marco Cabibbo**

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Neverland
Termin:	20. November 2014
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	6

Herausragend animierte Auseinandersetzungen mit gegnerischen Geschöpfen solltet ihr besser nicht erwarten. Viel mehr gibt die Hardware halt nicht her.

Schon bei den Vorgängern wurde man von einigen schweren Rätseln des Spiels in den Wahnsinn getrieben. *The Legend Returns* setzt diese Tradition fort.

ILLUSION OF TIME

Fernab jedweder Einbildung: Dieses mystische Abenteuer behauptete sich einst gegen die Größen des Genres und weiß auch heute noch zu überzeugen.

Bei Mutter Gaia könnt ihr nicht nur das Spiel speichern, sondern auch eure Form wechseln. Dies wird bei vielen Rätseln des Spiels von enormer Wichtigkeit sein.

Nicht jedes der abwechslungsreichen Verliese basiert auf einer realen Vorlage. Einen solchen Pilzwald hat in der Wirklichkeit wohl noch keiner entdecken können.

Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe mit *Secret of Mana* wohl eines der bekanntesten Rollenspiele auf dem Super Nintendo etwas nähergebracht haben, wollen wir diesen Monat einen Titel vorstellen, der bei Squaresofts größten Rivalen entstanden ist. Die Rede ist natürlich von Quintet, die in Zusammenarbeit mit dem Publisher Enix in den 90ern zu den bekanntesten JRPG-Fabrikanten gehörten. Wie auch bei Sega und Nintendo mündete die Fehde Jahre später in eine Kooperation und endete 2002 mit einer Fusion, die heute den Namen Square Enix trägt. Während *Final Fantasy* 2014 noch ein riesiges Thema ist und bald schon in die fünfzehnte Runde geht, sind Marken wie *Terranigma* oder *Soul Blazer* im Firmenhauptquartier wohl nur noch in verstaubten Aktenordnern zu finden. Stellvertretend für Quintets äußert hochwertiges Portfolio nehmen wir in dieser Ausgabe *Illusion of Gaia* unter die Lupe, in PAL-Regionen als *Illusion of Time* bekannt.

So spielt das Leben

Obwohl sich *Illusion of Time* und *Secret of Mana* in sehr vielen Punkten deutlich voneinander unterscheiden, ist es gerade das Anfangsszenario, bei dem es zu Überschneidungen kommt. Auch hier startet ihr als unbeholfener Junge ins Abenteuer, der sich der bald eintretenden Ereignisse noch nicht bewusst ist. Erst als eine verwöhnte Prinzessin bei euch daheim Unterschlupf sucht und ihr von ihrem Vater kurz darauf ins Verlies gesperrt werdet, wird eure Rolle in *Illusion of Time* klarer. Niemand anders als euer Vater, der vor vier Jahren bei einer Expedition zum Turm von Babel verschwand, spricht im Geiste zu euch und beauftragt euch damit, sechs mystische Statuen zu finden, um eine drohende Apokalypse zu verhindern. Was diese Einleitung des zu Beginn etwas generisch wirkenden Plots so interessant macht, ist die bloße Erwähnung des Turmes von Babel. Dieser stellt nämlich kein reines Fantasieprodukt der japanischen Entwickler dar, sondern fand bereits in biblischen Erzählungen der realen Welt Erwähnung. Der mysteriöse Turmbau ist dabei nicht die einzige Legende, die in *Illusion of Time* zu finden ist. Auf eurer Reise stattet ihr unter anderem den Tempeln von Angkor Wat einen Besuch ab, erkundet den sagenumwobenen Kontinent Mu oder löst das Geheimnis der Inka-Ruinen – alles Orte, die auch in der Wirklichkeit existiert haben oder zumindest auf Legenden basieren.

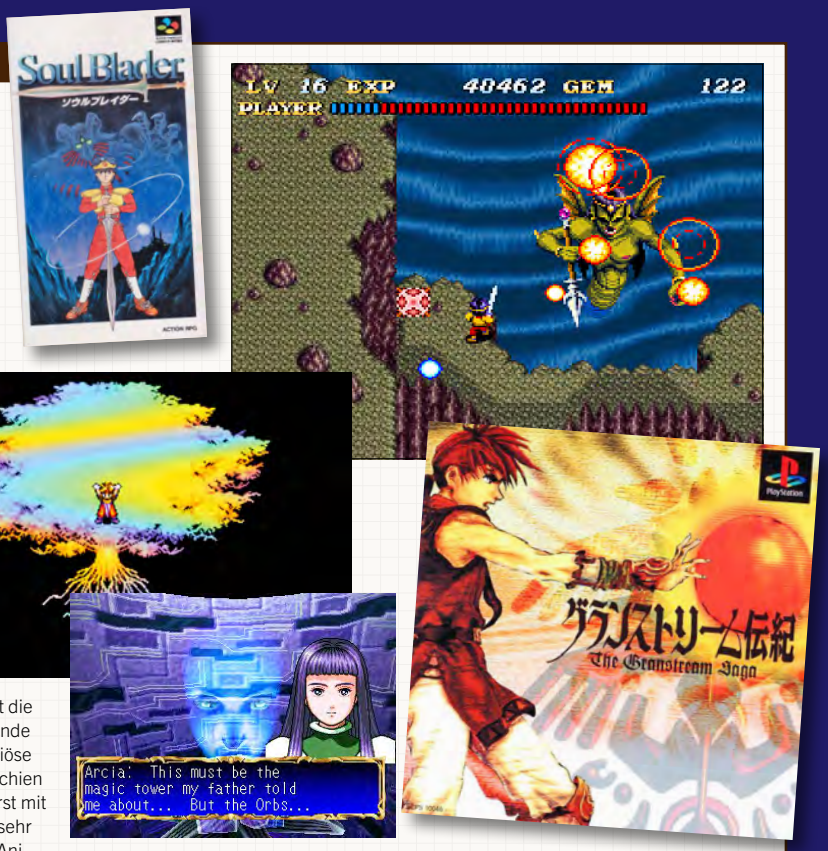
Ein gemächlicher RPG-Beginn der Marke 08/15 im heimischen Dorf. Doch Obacht, *Illusion of Time* macht schnell klar, dass es gute Alleinstellungsmerkmale besitzt.

Gegen die seltenen Endbosse sollten ihr bevorzugt mit Freedan antreten, da er deutlich mehr austeilen und einstecken kann als der jüngere Will.

DIE HEAVEN-AND-EARTH-REIHE

Beliebte Klassiker, die aus dem Fokus der Öffentlichkeit verschwunden sind: auf kaum eine andere Serie passt dieser Satz so sehr wie zum Enix-Quartett.

Die 1990er-Jahre, oftmals als das goldene Zeitalter der Videospiele bezeichnet, haben nicht nur vielen Serien zu weltweitem Ruhm verholfen, sondern auch so manches Genre gar erst geboren oder ebenfalls im großen Stil populär gemacht. Das Aufgebot von Nintendo muss hier gar nicht erst als erste Referenz aufgezählt werden, denn auch das restliche Portfolio ist mit hochqualitativen Spielen gefüllt. Dass da auch mal einige Titel unverdientermaßen in Vergessenheit geraten, lässt sich fast nicht vermeiden. Ein passendes Beispiel hierfür stellt nicht nur *Illusion of Time* dar, sondern auch die restlichen Spiele der Reihe, die insgesamt ein Quartett ergeben. Wirklich miteinander verknüpft mögen *Soul Blazer*, *Terranigma* oder *The Granstream Saga* zwar nicht sein, doch thematisieren sie alle zusammen den ewig währenden Zyklus aus Leben, Tod und Wiedergeburt. Vor allem in *Soul Blazer* (in Japan *Soul Blader*) und *Terranigma*, beide in einer etwas offeneren Spielwelt angesiedelt, geht es zum Großteil darum, in einer aus den Fugen geratenen, apokalyptischen Welt die Ordnung wieder herzustellen. Auch hier ist das Szenario im Grunde nicht ganz kindgerecht, sind doch auch in der PAL-Version religiöse Anspielungen und Alkoholkonsum enthalten. Für viele Spieler schien die Reihe mit *Terranigma* zu enden, doch tatsächlich fand sie erst mit *The Granstream Saga* auf der Playstation ihren Abschluss. Das sehr ambitionierte Spiel mit seinen revolutionären 3D-Grafiken und Anime-Sequenzen konnte sich allerdings nicht gegen *Final Fantasy VII* durchsetzen, welches zum gleichen Zeitpunkt in aller Munde war.



Sehr oft wird bei den ineinander verwobenen Titeln von einer Trilogie gesprochen, doch das untergegangene *The Granstream Saga* gehört ebenfalls mit dazu.

Geschichtsträchtig

Interessant wird es, wenn man sich den Zusammenhang der wichtigsten Locations in *Illusion of Time* anschaut. Alle Kulturen, die im Spiel vorkommen, stellten einst den Gipfel der Zivilisation dar, nur um dann ihrem unausweichlichen Ende entgegenzugehen. Vergänglichkeit, Tod und Wiedergeburt spielen eine große Rolle, ob nun in Form eines einzelnen Individuums oder der gesamten Menschheitsgeschichte. Diese Thematik verleiht *Illusion of Time* einen düsteren Touch, was in anderen RPGs seinerzeit nur selten zu sehen war. Die Story erstreckt sich dabei über eine sehr lange Zeit und gibt den Charakteren dadurch sehr viel Raum, um sich zu entwickeln. Ein Faktor, an dem sogar manch modernes Rollenspiel dieser Tage scheitert. Es sind Szenen wie der wochenlange Schiffbruch der Hauptcharaktere Kara und Will, in denen *Illusion of Time* zur erwachsenen Größe heranreift. Da Quintet sich seinerzeit auch nicht davor scheute, sozialkritische Themen wie Umweltpolitik oder Menschenhandel in das Spiel zu packen, ist der Titel inhaltlich auch heute noch mehr als relevant.

Illusion of Time **ist keine Reise von nur wenigen Tagen: Die Figuren im Spiel sind oft sehr lange Zeit unterwegs, da sie im Grunde die gesamte Welt bereisen.**

Der Aufstieg und Fall der Inkas ist nur ein kulturelles Thema, das im Spiel angeschnitten wird. Auch legendäre Sagen wie der Kontinent Mu finden Erwähnung.

Haltet ihr die L-Taste gedrückt, könnt ihr sowohl feindliche Projektile abblocken als auch spezielle Gegenstände zu euch heranziehen. Eine nützliche Fähigkeit.

Zu weit hergeholt oder treffende Analyse der Menschheitsprobleme? Fragen wie diese sind es, welche in *Illusion of Time* immer wieder aufgegriffen werden.

Fast so wie Link

Illusion of Time kann allerdings mehr als nur mahnend den Zeigefinger erheben. Wenn man es spielerisch mit anderen Rollenspielen und Action-Adventures derselben Ära vergleichen will, kommt es überraschenderweise mit *Zelda: A Link to the Past* zu den meisten Überschneidungen. Frei nach oben leveln wie in *Secret of Mana* oder *Lufia* könnt ihr mit Will nicht. Die Anzahl der Gegner pro Dungeon samt Items sind stets fest vorgegeben und nur wenn ihr alle Monster in einem Teilabschnitt besiegt, steigern sich Angriffskraft, Defensive und Lebensenergie oder geben den Weg zu einem neuen Abschnitt frei. Da *Illusion of Time* sehr linear verläuft und ihr früheren Gebieten keinen zweiten Besuch abstatten könnt, seid ihr besser damit beraten, die Verlieskarte nach übrig gebliebenen Feinden genau abzusuchen. Zwar steuert ihr wie bei *Zelda* nur eine Figur durch die Spielwelt, könnt euch in dunklen Portalen aber in den Ritter Freedan oder das Spektralwesen Shadow verwandeln. Jede Figur erhält im Verlauf des Abenteuers spezielle Fähigkeiten, die notwendig sind, um den Level erfolgreich zu beenden. Da sich alle drei Formen recht stark voneinander unterscheiden, kommt hier viel Abwechslung zutage, auch wenn *Illusion of Time* dabei nicht ganz an *A Link to the Past* herankommt. Gleichauf liegen beide Titel aber, wenn es um das grafische Alter geht, denn wie Zelda ist auch Quintets Action-RPG heute noch recht ansehnlich. Mögen vielleicht nicht alle Sprites vollkommen gelungen sein – manche fallen ziemlich hässlich aus –, so sind es gerade die gut animierten Hauptfiguren, die in Bewegung zu überzeugen wissen. Wo *Illusion of Time* jedoch wirklich glänzt, das sind die Umgebungsgrafiken mit den vielen stimmungsvollen Details, welche ihre geschichtliche Vorlage perfekt einfangen. Dazu passende Hintergrundmusik – besonders hervorzuheben sind hier das Larai-Kliff und der Boss-Track – lässt euch noch tiefer in die Welt von *Illusion of Time* eintauchen. Ein langes Vergnügen ist diese Reise aber nicht. Mehr als 20 bis knapp 30 Stunden werden auch Einsteiger nicht in den Ruinen dieser Welt verbringen. Die einzige optionale Quest, das Sammeln von 50 roten Juwelen, wird nur mit einem kleinen Bonus-Dungeon belohnt – abgesehen davon hat *Illusion of Time* nur die Hauptstory zu bieten. Das mag im Vergleich mit heutigen Spielen und ihren Unmengen von Nebenquests in kontinentalen Open-World-Gebieten vielleicht etwas wenig sein, doch dies stand in Rollenspielen von vor über 20 Jahren halt noch nicht im Vordergrund. An inhaltlichem Wert verliert *Illusion of Time* dadurch aber nicht.

Marco Cabibbo

Die einzige Nebenquest des Spiels: Könnt ihr alle 50 Juwelen im Spiel finden, wird euch der Zugang zu einem kleinen, immerhin knackigen Extra-Dungeon gewährt.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„*Illusion of Time* ist weit mehr als nur ein simpler *Zelda*-Klon."

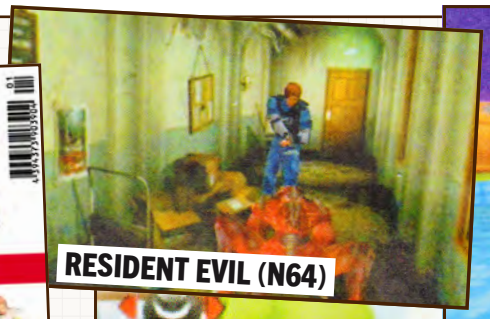
Es ist sehr lange her, seit ich *Illusion of Time* das letzte Mal gezockt habe – und erst recht in so einer kurzen Zeit wie für dieses Special. Trotzdem konnte ich mich an sehr viele Stellen noch gut erinnern, da mich die zuweilen schon erwachsenen Inhalte damals sehr gepackt hatten. Das Schicksal der untergegangenen Inka-Kultur, der Sklavenhandel, das Glücksspiel in Wateria: *Illusion of Time* scheut nicht davor zurück, so manch heikles Thema, das auch in der Realität immer noch hochbrisant ist, im Spiel zu verarbeiten. Ein Schwerpunkt, den es sogar mehr ins Zentrum setzt als die anderen beiden Titel der *Heaven and Earth*-Trilogie (seht hierzu im Extrakasten) – vielleicht ein wenig zu sehr auf Kosten des Gameplays, daher gilt *Illusion of Time* insgesamt als schwächster Teil der Reihe. Trotz fehlender Langzeitmotivation, eingeengter Spielwelt und der nur passablen Übersetzung hat sich der Titel aber doch einen Platz in den höheren Rängen der SNES-Riege verdient.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 01/2000



Ein neues Jahr, eine neue N-ZONE! Die Pokémon Zone war nach nur wenigen Ausgaben bereits auf zwei Seiten angestiegen – Tendenz steigend. Trotzdem standen die Taschenmonster aber noch nicht ganz so stark im Fokus wie es in den kommenden Monaten und Jahren der Fall sein sollte. So wurden im Vorschaubereich *Tony Hawk's Skateboarding*, *F1 Racing Championship* und die erste 3D-Auskopplung des Retro-Klassikers *Paperboy* beleuchtet. Relativ wenig, was angesichts der stattlichen Testdichte (14 N64- sowie kleine Game-Boy-Tests im News-Bereich) aber verständlich war. Das erste von THQ entwickelte WWE-Spiel *Wrestlemania 2000* kam auf stattliche 89 Prozent und schlug damit den Konkurrenten *WCW Mayhem* (85 Prozent). Das inzwischen als absoluter Klassiker gefeierte *Super Smash Bros.* (den Test zum aktuellen Wii-U-Ableger gibt's in dieser Ausgabe) erlangte vergleichsweise magere 75 Prozent. Als Überraschungshit erwies sich die Lizenz-Versoftung zu *Toy Story 2* – für das charmante Abenteuer gab's 89 Prozent. Die N64-Umsetzungen von *Resident Evil* sowie *Armorines: Project S.W.A.R.M.* knackten als einzige Titel in dieser Ausgabe jeweils die 90-Prozent-Marke. Daneben gab es noch viele andere Titel, die zumindest im 80er-Bereich landeten – N64-Besitzer konnten sich also auf ein verspieltes Weihnachten freuen.

AUSGABE 13/2004 UND 01/2005

Nanu, was ist hier denn los? Zwei Aufgaben auf einmal in einem Zeitreise-Kasten? Dieser ungewöhnliche Umstand lässt sich durch den Produktionsablauf unseres Magazins erklären, der dazu führt, dass alle paar Jahre eine dreizehnte Ausgabe produziert wird. N-ZONE 13/2004 darum in aller Kürze: Die einzige Vorschau drehte sich um das Tennis-Spektakel *Mario Power Tennis*, während im Test-Bereich geklotzt und nicht gekleckert wurde: Elf Gamecube-Titel, darunter Highlights wie *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter*, *Metroid Prime 2: Echoes*, *Need for Speed: Underground 2* und *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* standen neun GBA-Spielen wie dem ersten *Mario vs. Donkey Kong*, *Pokémon Emerald*, *Tony Hawk's Underground 2* und dem charmanten *The Legend of Zelda: The Minish Cap* gegenüber. Zudem berichtete unser Amerika-Korrespondent Heinrich Lenhardt von seinen Anspiel-Eindrücken aus Seattle mit dem kurz vor dem Release stehenden Nintendo DS. N-ZONE 01/2013 stand dem vorhergegangenen Heft hinsichtlich der Testfülle kaum nach: Neun Gamecube-Titel wanderten ins Testlabor, so zum Beispiel *Prince of Persia: Warrior Within*, *Goldeneye: Rogue Agent* und *Mario Power Tennis*. Auf dem GBA fanden sich unter den dreizehn Tests hingegen nur wenige echte Highlights. Am besten schnitten das Remake von *Final Fantasy I & II* (86 Prozent) sowie *Grand Theft Auto Advance* (81 Prozent) ab. Der Vorschau-Bereich war ein weiteres Mal mager, aber dafür recht hochwertig befüllt: Neben der (überraschend guten) *Batman Begins*-Versoftung erwarteten die Leser hier das RPG *Baten Kaitos* und der durchgeknallte Ego-Shooter *Timesplitters: Future Perfect*. Das Highlight war jedoch eindeutig die große Reportage zum frisch in der Redaktion eingetroffenen amerikanischen Nintendo DS: Die N-ZONE nahm das revolutionäre Gerät ganz genau unter die Lupe – die Spiele dazu gab's aber erst in der darauf folgenden Ausgabe.

AUSGABE 01/2010

Wie die Ausgaben fünf respektive zehn Jahre zuvor war die N-ZONE 01/2010 angesichts des Weihnachtsgeschäfts prall mit Tests gefüllt und der Vorschaubereich dementsprechend klein: Gerade einmal fünf Spiele, darunter aber interessante Titel wie *Silent Hill: Shattered Memories* oder *Pokémon Heartgold & Soulsilver*, wurden beleuchtet. Im Testbereich sorgte die für Wii-Verhältnisse abseits von Rucklern sehr hübsche Umsetzung von *Call of Duty: Modern Warfare* mit dem Untertitel *Reflex Edition* für staunende Gesichter und eine Wertung von 86 Prozent im Mehrspieler. Ebenso überzeugen konnten *Band Hero* für Wii und DS – die Musikspiele ernteten eine Singleplayer-Wertung von 88 respektive 86 Prozent. Als herbe Enttäuschung entpuppte sich dagegen *Tony Hawk's Ride*. Die Traditionsserie versuchte sich durch ein beiliegendes Plastikboard neu zu erfinden – und scheiterte kläglich. 59 Prozent im Singleplayer gab es für das kaum funktionierende Skater-Gehampel. Auf dem DS stellte *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* das absolute Highlight dar und ergatterte auf satten zehn Seiten Test verdiente 90 Prozent. Viktor Eippert, damals noch Praktikant, hatte hier übrigens einen seiner ersten Auftritte in der N-ZONE – servus, Vik! Die DS-Auskopplung von *Assassin's Creed 2* namens *Discovery* konnte mit 78 Prozent ebenfalls überzeugen. Ansonsten landeten noch viele weitere Spiele für Wii und 3DS im Testlabor, darunter allerdings auch ziemlich viel Mist – Fluch und Segen der Wii-Ära.

NINTENDO WIRD 125
EINE ERFOLGSGESCHICHTE

TEIL 3: VOM EINSTIEG IN DIE 3D-WELT BIS ZUM ENDE DER Wii-ÄRA

Zwischen den Anfängen mit Hanafuda-Karten und aktuell der Wii U und dem 3DS liegen stolze 125 Jahre Nintendo-Firmengeschichte. Lest in unserer großen Reihe zum Jubiläum alles zur Historie des Mario-Konzerns! Im dritten Teil unserer Reihe betreten wir gemeinsam mit euch die schöne neue Welt der 3D-Spiele und nähern uns langsam, aber sicher der Wii-U- und 3DS-Gegenwart.

Die Welt ist im Wandel – das trifft nicht nur auf Tolkiens Mittelerde zu, sondern auch auf die Videospiel-Welt Mitte der 1990er-Jahre. Der technische Fortschritt ging zügig voran, und alles deutete auf die Entwicklung von Konsolen hin, die anders als SNES, Mega Drive und Co. richtige 3D-Grafiken darstellen konnten. Anlässlich von Nintendos 125. Firmen-Geburtstag beleuchten wir die Entwicklungen beim Mario-Konzern während dieser Zeit und werfen einen Blick darauf, wie das Unternehmen nach den eher moderaten Erfolgen von Nintendo 64 und Gamecube mit Wii eindrucksvoll in den Konsolenhersteller-Olymp zurückkehrte.

Die Geister, die ich rief

Schon während der SNES-Ära experimentierte Nintendo natürlich mit neuen Konsolen-Konzepten. Eines der am weitesten fortgeschrittenen Konzepte war ein Disc-Laufwerk für das 16-Bit-Gerät, das durch den zusätzlichen Speicherplatz wesentlich aufwendigere Spiele für die Konsole erlauben sollte. Dafür ging das Unternehmen eine Kooperation mit einem anderen Elektronik-Hersteller ein – Sony. Der Deal platzte jedoch und Sony arbeitete fortan selbst an einer eigenständigen Konsole, welche Ende 1994 in Japan als Playstation das Licht der Welt erblicken sollte. Unglaublich, aber wahr: Nintendo schuf sich seinen erbittersten Konkurrenten neben Sega also selbst. Nach einer ebenfalls nur mäßig erfolgreichen Zusammenarbeit mit Philips (die zu drei CD-i-exklusiven, erbärmlich schlechten *Zelda*-Titeln führte) begrub Nintendo alle Pläne für ein SNES-Laufwerk und konzentrierte sich stattdessen auf den Satellaview-Aufsatz, der 1995 eine Art frühe Internet-Anbindung auf die Konso-

Der Satellaview-Aufsatz war seiner Zeit voraus und erlaubte durch ein Satelliten-Modem vernetztes Spielen und inhaltliche Updates. Der Erfolg blieb aus.

Allzu viele europäische Spieler haben diesen Titel wohl nicht zu Gesicht bekommen. Die Satellaview-Version von *The Legend of Zelda* erschien nur in Japan.

Mit dem Nintendo 64 stieg Nintendo in die 3D-Welt ein, setzte aber weiterhin auf teure Module mit vergleichsweise wenig Speicherplatz.

Super Mario 64 war nicht das erste 3D-Jump&Run. Es zeigte aber auf beeindruckende Weise, wie's richtig gemacht wird und wischte mit der Konkurrenz den Boden auf.

Ältere Nintendo-Fans dürfte beim Anblick des ikonischen Startbildschirms von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* ein wohliges Gefühl überkommen.

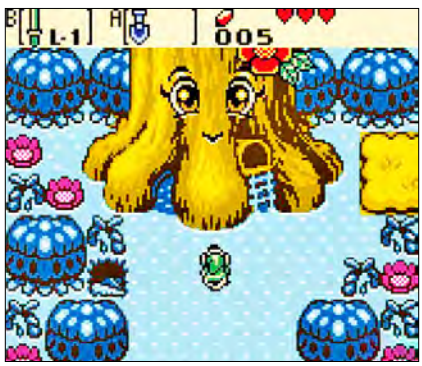
Rareware war neben den japanischen Nintendo-Studios einer der bestimmenden Entwickler der N64-Ära und schuf Meisterwerke wie *Banjo-Kazooie* und *Perfect Dark*.

le brachte. Das Gerät war seiner Zeit jedoch eindeutig zu weit voraus und floppte, sodass es niemals außerhalb Japans erschien. Wenn euch mal jemand wegen Nintendos holprigem Internet-Konzept aufzieht, könnt ihr ihm nun aber entgegegenhalten, dass der Mario-Konzern im Gegenteil ganz vorne mit dabei war!

It's-a-meee, Mario!

Der offizielle SNES-Nachfolger ging allerdings erst im Juni 1996 an den Start – in Europa erschien das N64 sogar erst im März 1997. Anders als bei den vorangegangenen Konsolengenerationen sah sich Nintendo allerdings mit einer unangenehmen Situation konfrontiert: Sonys Playstation war bereits fast ein Jahr zuvor auf den Markt gekommen und hatte die Herzen der Spieler im Sturm erobert. Obwohl technisch schwächer, erlaubte die Konsole durch die Disc-Technologie zudem teils komplexere Spielwelten und die Spiele waren in der Regel günstiger als die N64-Module. Nach dem Virtual-Boy-Disaster hätte Nintendo einen Erfolg dringend nötig gehabt, und tatsächlich sah die Situation angesichts ausverkaufter Regale in den ersten Tagen nach dem Konsolen-Release verheißungsvoll aus. Wie bei Wii U ließ das Interesse aber schnell nach und die eigenen Verkaufsziele für das erste Geschäftsjahr wurden deutlich unterschritten. Das erste Mal in seiner ruhmreichen Geschichte als Konsolen-Hersteller musste sich Nintendo mit dem zweiten Platz zufriedengeben. Schlimmer noch: Viele Drittheersteller ließen die 64-Bit-Konsole links liegen und bisher treue Partner wie Squaresoft veröffentlichten ihre Titel nun exklusiv auf der Sony-Maschine. Trotzdem war weiterhin Nintendo das Unternehmen, das auf Innovationen setzte: Der Analogstick des N64-Controllers revolutionierte die Videospiel-Welt und machte bis heute zeitlose Meisterwerke wie *Super Mario 64* und *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* erst möglich. Mit Rareware arbeitete zudem eines der angesehensten Spiele-Studios überhaupt unter der Nintendo-Flagge: Titel wie *Banjo-Kazooie*, *Perfect Dark* oder einen gewissen indizierten James-Bond-Shooter gab es nur auf dem N64. Mit insgesamt knapp 33 Millionen verkauften Einheiten kam das Gerät zudem dennoch auf respektable Zahlen und hat bis heute einen festen Platz in den Herzen der Nintendo-Fans inne. Auf dem Handheld-Sektor feierte man zudem weiterhin große Erfolge: Der im Herbst 1998 veröffentlichte Game Boy Color war kein richtiger Game-Boy-Nachfolger, brachte aber Farbe ins Spiel und verkaufte sich wie das Standard-Gerät prächtig. Mit nicht einmal drei Jahren auf dem Markt, bevor er von seinem offiziellen Nachfolger abgelöst wurde, war ihm aber angesichts der veralteten 8-Bit-Grafik trotz toller Exklusivtitel kein langes Leben vergönnt.

Die Game-Boy-Color-Situation erinnert an das, was gerade bei 3DS und New 3DS abläuft: Kein „echter" Nachfolger, aber dem normalen Modell in technischen Aspekten überlegen.



Die beiden *Zelda: Oracle of*-Titel für den GBC wurden von Capcom entwickelt, kamen bei den Fans aber gut an.

Der Game Boy Andvance war anders als der Game Boy Color ein „richtiger" Nachfolger und erlebte im Laufe seines Bestehens mehrere drastische Redesigns.

Mario is missing

Richtig in die Vollen ging Nintendo erst Mitte 2001 mit dem Game Boy Advance. Grafik auf SNES-Niveau, und das für unterwegs – das versetzte Handheld-Spieler in Verzückung. Dabei wäre technisch, wie bei Nintendo üblich, auch damals schon mehr möglich gewesen, wie Konkurrenten wie Nokia mit dem Handy/Handheld-Hybriden N-Gage bewiesen. Zumindest hier machte aber niemand Nintendo etwas vor und innerhalb kürzester Zeit stand die Rolle des Mario-Konzerns als Marktführer wieder fest. Die Möglichkeit, SNES-Titel in U-Bahn oder Bus zu spielen – und Umsetzungen ehemaliger Konsolen-Titel gab es zuhauf –, war einfach zu verlockend. Natürlich gab es aber auch genügend Neuentwicklungen, welche so ziemlich alle Spielergeschmäcker bedienten. Link zog in *The Minish Cap* durch ein gewohnt fantastisches Abenteuer, Samus stellte sich in *Metroid Fusion* auf SR-388 neuen Gefahren und Mario – nun, Mario bekam abseits von Remakes tatsächlich keinen einzigen Jump&Run-Ausflug auf dem GBA spendiert. Das sollte erst auf dem Nintendo DS der Fall sein. Dafür ließen sich auch die Drittthersteller nicht lumpen, neue Titel erschienen mit sehr großer Regelmäßigkeit.

***Metroid Prime* gilt nicht nur als einer der besten GC-Spiele, sondern als eines der besten Spiele aller Zeiten.**

***Super Smash Bros.* schuf das Fundament, doch erst *Melee* perfektionierte die spaßige Nintendo-Klopperei.**

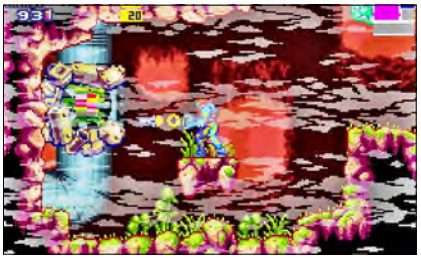
Nintendo ruhte sich nicht nur auf den bekannten Marken aus, sondern schuf auch neue Serien wie *Pikmin*.

Gamecube iacta est

Im Konsolen-Sektor startete man ebenfalls im Jahre 2001 mit dem Gamecube in die neue Generation – in Japan. Wie gewohnt war es in Europa erst deutlich später so weit, nämlich im Mai 2002. Die Lektion vom letzten Mal hatte Nintendo nur scheinbar gelernt: Zwar waren die Module Geschichte, um Raubkopierern das Leben schwer zu machen, setzte man aber auf ein selbstentwickeltes Mini-Disc-Format, das erneut teurer in der Herstellung war als die normalen DVDs der Konkurrenz. Und Konkurrenten gab es diesmal gleich zwei ernst zu nehmende: Sony war bereits Ende 2000 ins Rennen gestartet und war mit der Playstation 2 dabei, die Erfolge der Playstation One sogar noch zu übertrumpfen.

Die Gamecube-Verkaufszahlen waren, ähnlich jenen der Wii U, enttäuschend. Aufgrund toller Exklusivtitel ist der Würfel bei Nintendo-Fans aber nach wie vor sehr beliebt.

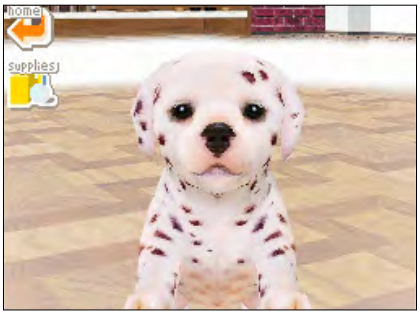
Wie auf dem GBC entwickelte Capcom das erste GBA-exklusive Zelda-Abenteuer namens *The Minish Cap*.



***Metroid Fusion* setzte das Konzept von *Super Metroid* fort und brachte es sehr erfolgreich auf den GBA.**

Mehr oder minder gleichzeitig mit Nintendo war zudem Microsoft mit der ersten Xbox am Start. Das Medium Videospiele war seinen unschuldigen Anfängen nun endgültig entwachsen und der Markt dementsprechend heiß umkämpft. Gegenüber dem N64 fielen die Verkäufe somit ein weiteres Mal ab, sodass der Konzern bis zum Release des Nachfolgers gerade einmal knapp 22 Millionen Einheiten der Konsole absetzen konnte. Dabei war man technisch diesmal quasi on par mit der Konkurrenz, zudem erschienen zahlreiche zeitlose Meisterwerke wie *Metroid Prime*, *Super Smash Bros. Melee*, *Pikmin*, *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, *The Legend of Zelda: The Wind Waker* oder Capcoms *Resident Evil 4* (vorerst exklusiv) auf dem Spiele-Würfel. Das war aber nicht genug, um die Wiederholung des N64-Schicksals abzuwenden: Erneut entschieden sich viele Drittthersteller, ihre Titel nicht auf dem Gamecube zu veröffentlichen. Die Lage am Konsolen-Sektor sah für den Mario-Konzern düster aus.

Heutzutage kaum zu glauben: *New Super Mario Bros.* war Marios erster 2D-Ausflug seit *Yoshi's Island*.



Nintendo entdeckte mit Wii und DS die Gelegenheitsspieler für sich – Titel wie *Nintendogs* waren die Folge.

Auf dem DS blühten viele exklusive Partnerschaften wie etwa mit Level-5 und der *Professor Layton*-Reihe auf.

Der Nintendo DS gilt als einer der größten Erfolge der Nintendo-Geschichte und wurde ebenfalls mehrmals überarbeitet.

Zwei Bildschirme, doppelter Spielspaß

Auf die Gefahr hin, uns zu wiederholen: Auf dem Handheld-Sektor lief es trotz der Konsolen-Krise bestens. Der Ende 2004 in Japan und Amerika und Anfang 2005 in Europa erschienene Nintendo DS brachte das Konzept der dualen „Game & Watch"-Geräte in die Gegenwart. Einerseits dank herausragender Software für „echte" Spieler wie *New Super Mario Bros.* und *Metroid Prime Hunters*, andererseits durch die Erschließung neuer Käuferschichten durch sehr zugängliche Titel wie *Nintendogs* oder *Dr. Kawashimas Gehirnjogging* ging das Gerät weg wie warme Semmeln und sicherte Nintendo den Support der Drittthersteller. Unglaublich: Ganz knapp nach der Playstation 2 sicherte sich der DS in seinen verschiedenen Variationen (DS, DS Lite, DSi und DSi XL) mit 154 Millionen verkauften Einheiten den Platz als zweiterfolgreichste Konsole aller Zeiten! Und das, obwohl viele Unkenrufer auch Nintendos Handheld-Sektor angesichts der parallel zum Nintendo DS gestarteten Playstation Portable bereits den Untergang vorhergesagt hatten. So groß war der Erfolg, dass man den ursprünglichen Plan, die Game-Boy-Linie parallel weiterlaufen zu lassen, schnell ad acta legte. Auch der Game-Boy-Advance-Modulschaft auf der Unterseite des DS fiel in späteren Hardware-Modellen weg. Selbst ohne große Erfolge im Konsolen-Bereich hätte sich Nintendo also noch eine ganze Weile über Wasser halten können – und dann kam das Jahr 2006 und mit ihm die Nintendo Wii.

Zurück an die Spitze

Mit dem DS hatte der Mario-Konzern bewiesen, dass die Gruppe der Gelegenheitsspieler eine rentable Einnahmequelle war. Also setzte das Unternehmen aufs Ganze, zog sich endgültig aus dem Technik-Krieg von Sony und Microsoft zurück und veröffentlichte eine Konsole, die bezüglich der Leistung dem Gamecube kaum überlegen war, aber mit einem völlig neuartigen Steuerungskonzept daherkam. Der Erfolg gab ihnen Recht und entgegen aller Erwartungen befand sich Nintendo plötzlich wieder auf der Position des Konsolen-Marktführers. Dabei war die Xbox 360 sogar ein volles Jahr vor den Geräten der beiden Konkurrenten erschienen! Durch Titel wie *Wii Fit* oder *Wii Music* oder den der Konsole beiliegenden Multiplayer-Spaß *Wii Sports* wuchs Nintendos Casual-Erfolg immer weiter – so sehr, dass die Kernspielerschaft sich tendenziell verprellt fühlte. Dank toller Spiele wie *Super Mario Galaxy* kamen zwar auch sie zum Zug, der Trend, die etablierten Serien durch Bewegungssteuerung wie in *The Legend of Zelda: Skyward Sword* „massentauglicher" zu machen, war aber nicht zu leugnen. Immerhin freuten sich auch Langzeit-Zocker über Nintendos Einstieg in die Online-Welt und den umfangreichen Klassiker-Katalog der Virtual Console. Im vierten Teil unserer Reportage-Reihe widmen wir uns nächste Ausgabe Nintendos Gegenwart und wagen einen Blick in die Zukunft.

Lukas Schmid

Nach dem Gamecube-Misserfolg hatten viele Nintendo bereits abgeschrieben – ein Fehler, wie der Erfolg der Wii bewies.

Bezüglich *Super Mario Sunshine* scheiden sich die Spieler-Geister. *Super Mario Galaxy* hingegen gilt bei fast allen Nintendo-Fans als fantastisches Meisterwerk.

The Legend of Zelda: Skyward Sword setzte voll auf Wii Motion Plus und ließ die Spieler selbst Links Schwert führen – was nicht bei allen Fans der Reihe gut ankam.

STEP UP YOUR SMASH GAME

So wie jedes andere Beat 'em Up kann auch *Super Smash Bros.* sehr in die Tiefe gehen. Auf diesen beiden Seiten wollen wir euch ein paar grundlegende Begriffe erklären und verraten, wie ihr alle Charaktere und Stages bekommt.

Von Marco Cabibbo

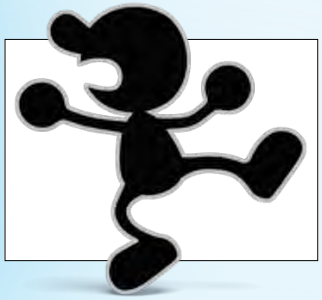
ALLE GEHEIMEN CHARAKTERE

WARIO: Verprügelt die erforderlichen 100 Miis im Multi-Smash-Modus.

LUCINA: Beendet den Klassisch-Modus mindestens auf der Schwierigkeitsstufe 5.5 oder nach Belieben höher.

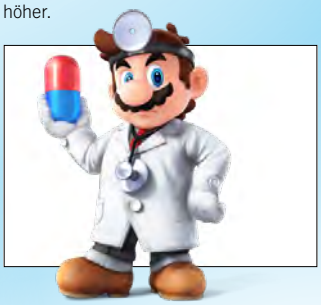
FINSTERER PIT: Schafft den All-Star-Modus auf Schwierigkeitsstufe 4 oder höher.

DUCK-HUNT-DUO: Erzielt mindestens einen K.O. in einem Brutalo-Smash (Solo).



MR. GAME & WATCH: Beendet den Klassisch-Modus mit fünf Figuren auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad.

FALCO: Beendet den Klassisch-Modus mit einem Charakter einmal auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe.



DR. MARIO: Mindestens einer der Meister-Aufträge muss auf der höchsten Stufe beendet werden.

R.O.B.: Besiegt den Endgegner Crazy Hand nach zehn oder mehr erfolgreichen Matches bei den Crazy-Aufträgen.

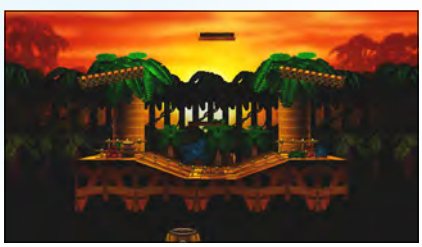
ALLE GEHEIMEN STAGES

DUCK HUNT: Erzielt mindestens einen K.O. in einem Brutalo-Smash (Solo) mit einer Figur eurer Wahl.

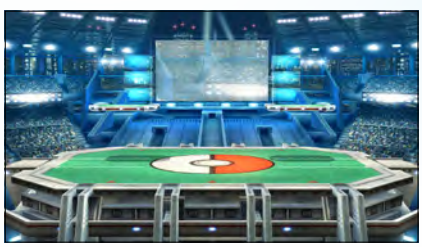
2D-WELT X: Zerstört mit der Figur Mr. Game & Watch 100 Kisten in einem einzigen Trophäenrausch (Solo).

PAC-LAND: Spielt auf allen drei Karten der Smash-Tour eine komplette Runde. Die Länge ist dabei egal.

SMASH-STADT: Die Mission „Wer andren eine Grube gräbt" muss von euch mit Erfolg bestanden werden.



TIEFSTER KONGO (N64): Meistert die Mission „Altbekannte Schwergewichte" für diese klassische Arena.



POKÉMON STADIUM 2: Beendet erfolgreich die Mission „Blitzeinschläge", um im Stadion zu kämpfen.

GRUNDLEGENDE BEGRIFFE

COMBOS: Von einer Combo in *Super Smash Bros.* spricht man dann, wenn der Gegner für einen kurzen Zeitraum keine Gelegenheit mehr erhält, euren Attacken zu entkommen. Üblicherweise erzielt ihr dies, indem ihr ihn mit einem Angriff in die Luft befördert, hinterherspringt und dort zu einer weiteren Attacke ansetzt. Wichtig zu beachten sind hier sowohl der Knockback als auch Hitstun.

KNOCKBACK: Als Knockback wird die Maßeinheit bezeichnet, mit welcher Kraft der Gegner nach einer Attacke von euch weggeschleudert wird. Der zuvor erlittene Schaden wird hierbei nicht einberechnet. So etwa hat Bowsers Smash-Attacke einen höheren Knockback als von schwächeren Figuren wie Pikachu. Der Knockback von allen Charakteren wurde im neuen *Super Smash Bros.* etwas erhöht, was die Ausführung von Combos erschwert. Weiterhin wird der Knockback durch das neue Rage-Feature beeinflusst. Hat euer Gegner etwa 100 % auf dem Konto und ihr selbst 80 %, schlagt ihr ihn weiter weg als mit 0 %.

WAVEDASH: Der Wavedash ist eine in *Super Smash Bros. Melee* eingesetzte Profi-Technik. Sie wird ausgeführt, indem ihr mit eurer Figur springt und innerhalb von Sekundenbruchteilen einen Air Dodge Richtung Boden ausführt. Dadurch steht ihr nicht nur direkt wieder auf euren Füßen, sondern nehmt auch noch das Momentum des Air Dodge mit. Das gibt euch nicht nur mehr Mobilität, sondern auch sämtliche Moves, die ihr nur am Boden ausführen könnt. Gegenwärtig ist Wavedash im neuen *Super Smash Bros.* nicht möglich.

HITSTUN: Befindet sich euer Charakter nach einem Treffer im Hitstun, könnt ihr euch in der Luft weder bewegen oder ausweichen noch Angriffe ausführen. Dauert der Hitstun lange genug an, könnt ihr nach einer Smash-Attacke also nicht wieder zurück auf die Plattform springen. Je länger ein Hitstun andauert, desto leichter ist es für den Gegner, weitere Attacken anzuhängen.

AIR DODGE: Genauso, wie ihr auf dem Boden durch das gleichzeitige Drücken der Block-Taste und nach unten eine Ausweichbewegung machen könnt, ist dies auch in der Luft möglich. Hier müsst ihr allerdings nur die Block-Taste drücken, was euch durchschnittlich für eine halbe Sekunde lang unverwundbar macht. Drückt ihr die Taste, kurz bevor ihr nach einem Treffer auf den Boden aufschlagt, habt ihr dank Instant Recovery sofort wieder die Kontrolle über eure Figur. Achtung: Es gibt Angriffe, die eine längere Wirkungsdauer haben als euer Air Dodge. Sollte dies der Fall sein, werdet ihr im Anschluss trotzdem getroffen.

TIERLIST: Eine Tierlist hat nichts mit animalischen Tieren zu tun. Eine solche Liste gibt nur grob wieder, welche Charaktere als besonders stark und welche eher schwach eingestuft werden. Dabei wird davon ausgegangen, dass beide Charaktere, welche sich gerade im Duell befinden, im bestmöglichen Maße von zwei kompetenten Spielern gesteuert werden. Eine Tierlist ist nie wirklich bindend, da auch noch nach Jahren Strategien und Tricks herausgefunden werden können, die einem anfangs schlechten Kämpfer plötzlich viele neue Optionen erlauben. Die aktuelle Tierlist lest ihr von Diddy Kong aus runter Richtung Rosalina bis hin zu Donkey Kong ganz am Ende.

Diddy Kong	Toon Link	Kirby
Rosalina	Mario	Luigi
Shiek	Finsterer Pit	Bowser Jr.
Zero Suit Samus	Shulk	Bewohner
Yoshi	Pit	Dr. Mario
Lucario	Pikachu	Meta Knight
Sonic	Little Mac	Pac-Man
Captain Falcon	Peach	Wario
Quajutsu	Ike	Ganondorf
Marth	Pummeluff	König Dedede
Ness	Palutena	Zelda
Link	R.O.B.	Bowser
Lucina	Mega Man	Glurak
Fox	Samus	Wii Fit Trainer
Daraen	Falco	Olimar
Duck-Hunt-Duo	Mr. Game & Watch	Donkey Kong

ALLGEMEINE TIPPS

REAGIEREN STATT AGIEREN: Macht es euch im Match leichter und versucht, lieber die Fehler des Gegners auszunutzen statt ihn unüberlegt selbst anzugreifen. Sollte er zum Beispiel an einer Kante hängen, solltet ihr ihn nicht rennend angreifen, da er sonst den kurzen Moment der Unverwundbarkeit beim Hochklettern ausnutzt und euch gratis eine verpassen kann. Auch bei Anfängern offensichtliche Attacken wie Kirbys Stein-Transformation solltet ihr euch selbst schnell abgewöhnen und stattdessen clever ausweichen, um anschließend mit einem möglichst harten Angriff zu kontern. Auch plötzlich erscheinende Gegenstände könnt ihr in diesem Kontext zu eurem Vorteil nutzen, da viele Spieler sofort hinlaufen, um das Item einzusammeln.

KURZE SPRÜNGE: Wer viel springt, verliert in mehrfacher Hinsicht den Boden unter den Füßen: Da ihr auch irgendwann mal wieder herunterkommen müsst, kann der Gegner auf diese Situation reagieren und hat mehr Bewegungsoptionen zur Verfügung als ihr. Besonders fatal sind Doppelsprünge, da ihr hiernach kaum noch Möglichkeiten habt, dem euch jagenden Gegner zu entkommen. Kleinere Sprünge, die ihr durch das kurze Antippen von X oder Y ausführt, sind um einiges sinnvoller. Innerhalb dieser Höhe könnt ihr auch Footstool Jumps benutzen, indem ihr auf den Kopf eures Gegners springt. Diese Technik ist gerade dann besonders nützlich, wenn ihr euren Kontrahenten von der Plattform gesmashed habt, da dieser durch den herzhaften Sprung auf seinem Kopf etwas nach unten gestoßen wird. Je nach Charakter hilft einem dann nicht mal mehr der Spezialsprung, um die rettende Kante zu erreichen.

CHARAKTERE LERNEN: Obwohl es für den simplen Party-Spaß natürlich vollkommen okay ist, alle Spielfiguren auszuprobieren, solltet ihr euch langfristig auf eine Handvoll Kämpfer beschränken, um mit diesen etwas mehr Übung zu bekommen. Ein Blick in den Rest vom Cast schadet allerdings nicht, da es durchaus von Vorteil ist, wenn ihr wisst, über welche Spezialangriffe eure Gegner verfügen. Selbiges gilt auch für die Unmengen an Items und Assist Trophies.

DER RICHTIGE WURF: Jede Figur hat nicht nur einen, sondern mehrere Würfe zur Auswahl, ähnlich den normalen und Spezialangriffen. Experimentiert hier etwas herum und findet heraus, welcher Griff in welcher Situation am meisten Sinn ergibt. Einige offenbaren bei einer niedrigen Schadensanzeige Potenzial für eine Combo, andere sind eher dazu geeignet, bei einer hohen Prozentzahl den Gegner von der Plattform zu schmeißen und so vielleicht sogar zu besiegen.

KANTEN-KLOPPEREI: Die Kontrolle über die mindestens zwei Kanten bei Plattform-basierten Stages ist der Schlüssel zum Sieg, sowohl beim Verteidigen als auch beim Zurückkommen, wenn ihr rausgeschleudert wurdet. Viele Charaktere wie Link oder Samus können ihren Griff-Move benutzen, um die Kante aus größerer Entfernung zu erreichen. Sobald ihr selbst an der Kante hängt, könnt ihr vom Gegner angegriffen werden, allerdings nicht, wenn ihr euch gerade hochzieht. Dies kann mit einer Rolle, einem Sprung, einem Angriff oder einem simplen Hochziehen erfolgen. Die geeignete Methode hängt von der jeweiligen Situation ab.

SHOVEL KNIGHT NOTENBLÄTTER-GUIDE

So zückt eure Schaufeln, tapfere Recken! Mit unserer famosen Anleitung könnt ihr den wackeren Dorfbarden zu musikalischem Glück verhelfen, indem ihr ihm die 46 verteilten Notenblätter beschert.

Von Valentin Aschenbrenner

#1-5

Ziemlich geringer Arbeitsaufwand: Der Barde besitzt diese Notenblätter bereits.

#6 Pastorale: Das Dorf

Im hinteren Teil des Dorfs befindet sich das Blatt auf dem Haus links von dem Wegweiser. Nutzt die Wasserträgerin als Trampolin, um nach oben zu gelangen.

#7 Der Zufall: Das Dorf

Im Dorf könnt ihr den Weinkeller unter den Läden betreten. Geht nach rechts, im Raum mit den Weinfässern ist über dem Eingang eine zerstörbare Wand mit dem begehrten Notenblatt.

#8 Mut in der Krise: Panzerposten

Klettert auf das Luftschiff und springt vom linken Raum (wo der Hühner-Mensch und der Zwerg rumstehen) nach unten. Von dem Obststand aus könnt ihr nun über die Dächer rechts das Notenblatt erreichen.

#9 Schild und Helm: Panzerposten

Kehrt in das Dorf zurück, nachdem ihr alle Ritter im zweiten Kartenabschnitt besiegt habt. Rechts neben dem Gasthaus steht nun ein Katapult, das euch direkt zum Panzerposten befördert. Seid ihr gelandet, könnt ihr gleich das Notenblatt sehen.

#10 Walzer des Apfisch-Königs: Apfisch-Teich

Sobald ihr die beiden Kelche von Kistian aus dem Dorf gekauft habt, probiert mal im Apfisch-Teich zu angeln. Zwar verärgert ihr damit den Apfisch-König, aber was tut man nicht alles für ein Notenblatt?

#11 Sieh mich tanzen: Das Dorf

Sucht die grün gekleidete Maid im Weinkeller auf. Nach einer ausführlichen Tanzvorführung könnt ihr das Notenblatt euer Eigen nennen.

#12 Flaschendrehen: Das Dorf

Links vom Weinkeller langweilt sich die Magierin Mona, die anfängt, Flaschen zu beschwören, wenn ihr sie dafür mit 100 Gold entschädigt. Erzielt ihr in dem darauffolgenden Minispiel über 150 Punkte, zeigt sich Mona „beeindruckt“ und ihr bekommt ein Notenblatt dafür.

#13 Mit aller Macht kämpfen: Zufälliger Ort auf der Karte

Nachdem ihr die ersten paar Ritter besiegt habt, erscheint Ritter Reize auf eurer Karte. Wenn ihr ihn mit eurer Schaufel vermöbelt, kriegt ihr das Notenblatt.

#14 Qual des Spenders: Halle der Helden

Ihr dürft die Halle der Helden betreten, indem ihr dem Empfangsvogel 5.000 Gold in die Federn drückt. Sobald ihr drin seid, klettert nach links oben in den Raum. Dort findet ihr abermals links von euch eine zerstörbare Wand. Überquert die unsichtbare Brücke, um das Notenblatt zu erhalten.

#15 In die Ecke gedrängt: Halle der Helden

Sobald ihr die Hauptleiter bestiegen habt, lauft nach rechts. Im letzten Raum befindet sich zu eurer Rechten abermals eine zerstörbare Wand. Über der Pfauendame findet ihr das Blatt.

#16 Sternerleuchtete Wildnis: Knöchlers Steinbruch

Sobald ihr in den Besitz der Staubfäuste (von Kistian in der Verlorenen Stadt für 3.000 Gold zu erwerben) gekommen seid, erhaltet ihr nach Abschluss von Knöchlers Steinbruch das Notenblatt.

#17 Requiem für Shield Knight: Frostige Flucht

Für die Frostige Flucht benötigt ihr den Propellerdolch (Kistian überlässt euch den Dolch auf der Flugmaschine für 4.000 Gold). Am Ende des Levels wartet das Notenblatt.

#18 Das Abenteuer wartet: Wald des Ausblendens

Im Wald des Ausblendens benötigt ihr das Ausblender-Medaillon (Kistian verkauft euch das Medaillon im Licht-Hof für 1.000 Gold). Am Ende findet ihr das Notenblatt in einer Kiste.

#19 Das Ende aller Tage: Im Turm: Eingang

Nach dem ersten Checkpoint kommt ihr an die Stelle, wo sich ständig Decke und Boden verschieben. Rechts neben den ersten Stacheln ist das Blatt hinter einer zerstörbaren Wand versteckt.

#20 Schaufel in die Erde: Ebene

Nachdem ihr am ersten schlafenden Drachen vorbeigekommen seid, findet ihr in dem Abschnitt (wo Stacheln, ein Skelett und ein Käfer euch das Leben schwer machen) eine zerstörbare Wand zu eurer Linken.

#21 Der Rivale: Ebene

Im ersten Level findet ihr nach dem zweiten Checkpoint einen Abschnitt mit einem kleinen grünen Drachen. Rechts führt euch eine zerstörbare Wand zu dem Notenblatt.

#22 Der Verteidiger: Im Turm: Aufstieg

Nutzt die Regenbogen speiende Statue, um ganz rechts an eine zerstörbare Wand zu kommen. Dahinter werdet ihr fündig.

#23 In den Hallen des Usurpators: Burg Stolzmoor

Sobald ihr startet, geht sofort nach links. Am Ende des Abschnitts findet ihr das begehrte Notenblatt.

#24 Der dekadente Dandy: Burg Stolzmoor

In Burg Stolzmoor findet ihr das Notenblatt in der Nähe des auf den zweiten Greif-Miniboss folgenden Checkpoints. Von dort aus ist links eine zerstörbare Wand, wo ihr das gefragte Blatt findet.

#25 La Danse Macabre: Lich-Hof

Nachdem ihr an den verdunkelten Gewichtsplattformen vorbeigekommen und in das Loch mit den zwei Skeletten gefallen seid, geht nach rechts. Links unter euch könnt ihr schon die Kiste sehen. Um dorthin zu gelangen, müsst ihr von rechts einen gekrönten Schädel auf die Plattform befördern, um diese zu senken.

#26 Die Erscheinung: Lich-Hof

Klettert im Licht-Hof nach dem zweiten Checkpoint nach oben. Dort sind zwei Sträucher, die ihr als Trampolin verwenden könnt. Haut zuerst den linken Strauch zweimal, dann den rechten einmal und gelangt auf diese Weise auf die Mauer links von euch. In dem Gebiet befindet sich das erwünschte Notenblatt.

#27 Tausend Leugen unter dem Meer: Eisenwal

Sobald ihr im Eisenwal das erste Mal den Tentakeln begegnet, sucht rechts nach der zerstörbaren Wand. Nutzt in diesem Gebiet die Seifenblasen, um zur Truhe zu gelangen, über die Tentakeln gelangt ihr wieder zurück. Setzt nun an der Stelle, wo der erste Tentakel war, die Angel ein. So kommt ihr an das gesuchte Blatt.

#28 Der Kopfgeldjäger: Eisenwal

Klettert vom dritten Checkpoint nach oben, an der rechten Seite befindet sich eine zerstörbare Wand. Dahinter könnt ihr in einer Truhe das Blatt finden.

#29 Blumen aus Antimon: Explodatorium

Im Explodatorium befindet sich das Blatt nach dem zweiten Checkpoint über der Decke, wo euch die kleinen Schleimviecher und ein Granaten werfender Rabe das Leben schwer machen. Achtet darauf, nicht die Plattformen am Ende zu zerstören. Von dort aus könnt ihr auf die Decke springen und durch die Decke das Notenblatt erreichen.

#30 Der vitale Vitriol: Explodatorium

Nach dem ersten Checkpoint müsst ihr mit einer Explosivratte die Wand ganz rechts zerstören. Dadurch kommt ihr in den Abschnitt, wo sich am Ende das ersehnte Notenblatt befindet.

#31 Ein grundlegendes Problem: Verlorene Stadt

Sucht in der verlorenen Stadt nach dem zweiten Checkpoint die Steine, die in einer Kettenreaktion explodieren. Zerstört nicht die zweite Reihe, sondern nutzt selbige, um rechts in das Gebiet mit dem gefragten Notenblatt zu gelangen.

#32 Die Klauen des Schicksals: Verlorene Stadt

Seid ihr in der verlorenen Stadt in dem Gebiet, wo die Lava mit grünem Schleim verändert werden muss, könnt ihr diesen nutzen, um am Ende des Abschnitts nach rechts in einen neuen Abschnitt zu gelangen. Benutzt dort denselben Schleim, damit ihr das gesuchte Notenblatt erreicht.

#33 Von durchtriebenen Machenschaften: Uhrenturm

Beim zweiten Checkpoint im Uhrenturm müsst ihr die Leiter links nach oben klettern. Nutzt das Expresszahnrad (Kistian überlässt euch das Zahnrad im Uhrenturm für 3.000 Gold), um das Blatt zu erreichen.

#34 Der Intrigant: Uhrenturm

Klettert nach dem ersten Checkpoint nach oben. Nehmt nun nicht die Leiter in der Mitte, sondern geht in den Bereich hinter dem werkzeugschleudernden Gegner auf der rechten Seite. In dem Gebiet findet ihr das Notenblatt.

#35 Der Zerstörer: Uhrenturm

Sobald ihr am dritten Checkpoint angelangt seid, müsst ihr zu dem rosa Diamanten klettern, der unter einem Gegner versteckt ist. Geht nun weiter nach links und oben, dann könnt ihr das Blatt schon sehen.

#36 Ein kühler Empfang: Gestrandetes Schiff

Das Notenblatt seht ihr nach dem vierten Checkpoint über euch schweben. Nutzt einen der Drachen als Sprungbrett, um es zu erreichen.

#37 Der Standhafte: Gestrandetes Schiff

Ihr findet das Notenblatt über dem vierten Checkpoint. Klettert so weit nach oben, bis links über euch ein Eiszauberer wartet. Hinter ihm ist ein Gebiet mit dem gesuchten Blatt.

#38 Hoch über dem Land: Flugmaschine

Klettert in der Flugmaschine nach dem zweiten Checkpoint weiter nach oben, bis ihr den schießenden Magier (nach den elektrischen Quallen) seht. Hinter ihm befindet sich ein verstecktes Areal, wo ihr mit dem Propeller-Dolch das Blatt erreichen könnt.

#39 Der Meister aller Rotationen: Flugmaschine

Klettert nach dem zweiten Checkpoint in der Flugmaschine zu den Elektroquallen und springt von dort aus wieder in den unteren Bereich, um die Passage nach rechts zu betreten. Diese lässt sich ansonsten wegen der Ventilatoren nicht betreten. Geht dann weiter nach unten. Dort findet ihr eine Angelmöglichkeit, wo ihr nach dem Notenblatt fischen könnt.

#40 Die schicksalshafte Rückkehr: Im Turm: Eingang

Sobald ihr das dunkle Gebiet betreten habt, müsst ihr im ersten Loch angeln. So bekommt ihr das Blatt.

#41 Der innere Kampf: Im Turm: Aufstieg

Ihr habt nur einen Versuch, dieses Notenblatt zu erwischen. Nach dem dritten Checkpoint beginnt ein Fluchtabschnitt nach oben, auf der rechten Seite könnt ihr das Notenblatt schon ausfindig machen.

#42-46: Turm des Schicksals

Nachdem ihr dem herunterstürzenden Geröll entkommen und durch die Schwärze gefallen seid, geht nach links. Dort findet ihr nach einer kleinen Sprungpassage die letzten fünf Notenblätter.

INTERESSANTE FRAGERUNDE UND ZWEI FANZEICHNUNGEN AUS WIEN!

Aus Österreich erreichten uns zwei schöne Leserzeichnungen sowie einige Fragen, unter anderem zum hierzulande noch nicht erhältlichen New 3DS!

Liebe N-ZONE-Redaktion!
Wie es sich so gehört, zuerst das Lob: Ihr seid die Besten, macht weiter so! Jetzt habe ich aber ein paar Fragen:

1. Ich habe zwei 3DS-Konsolen und würde gerne beide mit derselben Network-ID verknüpfen. Wenn ich den Menüpunkt „Mit bereits existierender ID verknüpfen“ wähle, dann meine Daten eingebe und bestätige, heißt es „Diese NN-ID kann nicht verknüpft werden, da sie bereits mit einem anderen System verknüpft ist“. Ist es nicht möglich, zwei 3DS mit einer Network-ID zu verknüpfen? Eine der 3DS-Konsolen ist aus Italien, aber das dürfte nicht der Grund sein, oder?
2. Wenn ich mir ein Spiel runterlade und dann alle Daten auf eine zweite SD-Card kopiere und die Speicherkarte dann in meinen zweiten 3DS stecke, funktioniert das Spiel dann auch dort? Wenn ja, kann man dann auch zu zweit spielen (ich denke dabei natürlich an *Super Smash Bros.*)?
3. Wird man seine Daten vom normalen 3DS auf den New 3DS überspielen können (so wie damals, als der XL erschienen ist)?
4. Könntet ihr bitte Cranky Kongs Rumpelkammer wieder einführen? Sie war meine Lieblingsrubrik.
5. Kann man noch mit einer *Minecraft*-Version für Wii U und New 3DS rechnen, nachdem der Entwickler Mojang inzwischen von Microsoft übernommen wurde?
6. Wie viel Prozent der erhaltenen Leserbriefe druckt ihr eigentlich ab?

Anbei schicke ich euch noch ein selbst gezeichnetes Bild (und auf Drängeln und Quengeln, auch eins von meiner kleinen Schwester).

Euer Peter aus Wien

N-ZONE: Hallo Peter!
Zuerst mal herzlichen Dank für dein Lob, wir bemühen uns natürlich auch weiterhin, ein gelungenes Magazin für dich und die anderen Leser zu produzieren. Außerdem wollen wir dir und deiner Schwester für die beiden hübschen Fanzeichnungen danken. Und nun zu deinen Fragen:

1. **Wie du schon richtig bemerkt hast, ist es leider nicht möglich, zwei 3DS-Konsolen mit ein und derselben Nintendo-Network-ID zu verknüpfen. Diese Absicherung ist fürs Online-Gaming sinnvoll, damit keine Serverfehler durch mehrere angemeldete Systeme mit gleicher ID erzeugt werden.**
2. **Spiele, die im Nintendo Network gekauft wurden, funktionieren grundsätzlich nur auf der Konsole, auf der sie auch heruntergeladen wurden. Damit sollen Raubkopien verhindert werden. Für den Multiplayer-Modus von *Super Smash Bros.* auf dem 3DS benötigt jeder Teilnehmer eine eigene Version des Spiels.**
3. **Dazu liegen uns derzeit noch keine Informationen vor, aber wir gehen schwer davon aus, dass Nintendo wieder eine Möglichkeit bereithalten wird, um Daten vom 3DS auf den New 3DS zu kopieren.**
4. **Wir hoffen dich nicht zu enttäuschen, aber derzeit gibt es leider keine Pläne, Cranky Kongs Rumpelkammer wieder als N-ZONE-Rubrik zu reaktivieren.**
5. **Vermutlich wird *Minecraft* in Zukunft zu einer Microsoft-exklusiven Serie, schließlich hat der Konzern im September 2014 ganze 1,9 Milliarden Euro für die Übernahme von Mojang ausgegeben.**
6. **Wir bemühen uns natürlich, alle Leserbriefe zu beantworten. Allerdings schaffen wir es nicht, sämtliche Einsendungen auch in der N-ZONE abzudrucken, aber schätzungsweise landen um die 50 Prozent der Lesebriefe auch im Heft.**

GELUNGENE LIVE-SHOW ZUM ORAS-RELEASE!

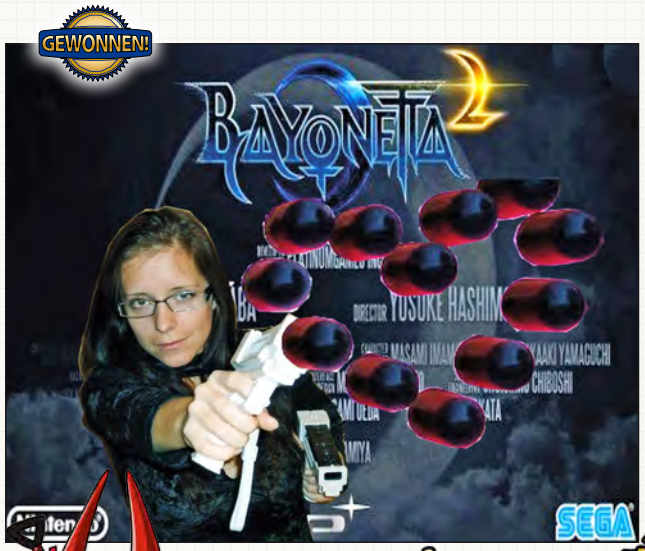
Mit einer Ballade auf Hoenn und einem enthusiastischen Publikum wurde der Taschenmonster-Event von TendoCast zum Hit für die *Pokémon*-Fangemeinde.

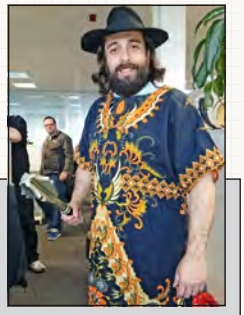
Rund 60 *Pokémon*-Fans hatten sich zur Sendung des TendoCast eingefunden, außerdem holten eine Menge Zuschauer die Veranstaltung auf dem Youtube-Kanal des TendoCast nach (www.youtube.de/user/TendoCast). Das TendoCast-Team unter Leitung der Moderatoren Jan Syurichu und Susann Alicia wartete vor Ort mit Studiospielen auf und brachte mit viel Charme und Humor eine Vielzahl von Goodies für Geeks sowie unzählige Merchandise-Produkte unter die Besucher. Eine Stunde und zwanzig Minuten Unterhaltung bot die Veranstaltung, die selbstständig vom Team organisiert und finanziert wurde. Im Rahmen der Sendung präsentierte der TendoCast, der junge kreative Gamer in der Medienproduktion schult, nun auch offiziell sein Line-up für das kommende Jahr. Darunter Maskottchen Casuta, die unter anderem von Künstlerin Libra und Mangaka Yuk-Luen, der im kommenden Jahr Manga-Zeichen-Tutorials beim TendoCast moderieren wird, umgesetzt wurde. Ebenfalls erwartet die deutschen *Pokémon*-Fans im kommenden Jahr ein weiteres Event mit dem Titel Gruga-Liga, bei dem im gleichnamigen Naturpark im Ruhrgebiet auf über 70 Hektar circa 100 Spieler in die Rollen von Trainern schlüpfen können. Außerdem werdet ihr Arenaleiter aufsuchen und euch in den aktuellen *Pokémon*-Editionen im Drahtlos-Kampf messen dürfen. Wer Interesse hat, den TendoCast zu unterstützen und von dem Team aus beruflich Medienschaffenden zu lernen, kann sich unter www.facebook.de/TendoCast um einen Platz im Trainee-Programm bewerben.

Bericht von Darinka Grau

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Für die Leser, die es noch nicht mitbekommen haben, gibt's eine kleine Erklärung zu einer sinnvollen Veränderung innerhalb unserer „N-ZONE wettet, dass"-Rubrik: Um euch etwas mehr Zeit bei der Erfüllung der Aufgaben einzuräumen, präsentieren wir die Auflösungen der Wetten bereits seit einiger Zeit jeweils um eine Ausgabe zeitversetzt. Folglich wird das Ergebnis der aktuellen Wette (siehe unten) in der N-ZONE 03/2015 abgedruckt. Demnach ist diesmal die Auflösung unserer Aufgabe aus Ausgabe 11/2014 an der Reihe. Die Wette lautete, euch in Schale zu werfen und in einem *Bayonetta 2*-Outfit ablichten zu lassen. Diesmal erreichte uns lediglich ein cooles Foto – die Aufgabe war schließlich nicht so einfach. Herzlichen Dank an die Gewinnerin Christine!





DIE WETTEINLÖSUNG:
Zur Wette aus der N-ZONE Ausgabe 11/2014 erreichte uns eine Einsendung. Demnach musste Uwe seine Wettschuld einlösen und als Hexenmeister verkleidet arbeiten!

DIE AKTUELLE WETTE
Diesmal dreht sich in unserer Wette alles um den aktuellen Titel *Shovel Knight* für Wii U und 3DS. Aufgrund des witzigen Charakterdesigns haben wir uns dafür entschieden, die monatliche Verkleidungsaktion dem coolen Jump & Run zu widmen. Übrigens haben wir die zugrunde liegenden Bedingungen der N-ZONE-Wette etwas entschärft: So gilt unsere Wette bereits als verloren, sobald eine einzige passende Lesereinsendung rechtzeitig zum Teilnahmeschluss eintrifft. Sollte also mindestens ein Leser unter euch die folgenden Wettbedingungen erfüllen, wird sich Uwe als Schaufel-Held verkleiden und einen Tag lang in diesem Outfit in der Redaktion arbeiten!

1. Stellt euch eine passende Verkleidung zusammen, um als einer der Charaktere aus *Shovel Knight* durchzugehen. Dieses Outfit sollt ihr im Anschluss natürlich auch anziehen.

2. Auf dem Beweisfoto müssen eine (oder mehrere) Person/en in einer Pose aus dem Videospiel zu sehen sein. Am liebsten wäre es uns, wenn ihr den typischen Sprung des Shovel Knight nachahmt. Um die Sache interessanter zu gestalten, sollt ihr dabei eine Schaufel und ein beliebiges Nintendo-Spiel in den Händen halten.

3. Wir würden uns über einen passenden Hintergrund im *Shovel Knight*-Stil freuen!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich 15. Januar 2014 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unserer Leserin Sandra hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran:
Was sagt Kirby auf diesem Artwork zum kommenden Wii-U-Spiel *Kirby und der Regenbogen-Pinsel*? Schickt eure Texte bis zum 28. Dezember 2014 an: redaktion@n-zone.de!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesen Codes seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459 (3DS)**
und **7283-2868-0114 (Wii U)**
sowie auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

AKTUELLE TURNIER-INFOS

An dieser Stelle präsentieren wir euch wichtige Updates zu unseren laufenden und zukünftigen Veranstaltungen auf unserer Facebook-Seite „N-ZONE-Superliga“.

Im Rahmen der N-ZONE-Superliga wurde ein *Mario Kart 8*-Turnier im Eins-gegen-Eins-Format ausgetragen. Die Organisation hat unser geschätzter Turnier-Profi Robin Cheah durchgeführt. Auf diesem Wege möchten wir uns für sein Engagement nochmals ganz herzlich bedanken! Das Turnier wurde am 12. November 2014 abgeschlossen, die Endergebnisse präsentieren wir euch auf der nächsten Seite (siehe Kasten „Aktuelles Superliga-Turnier“). Weitere Infos erhaltet ihr auf unserer Facebook-Seite! Also nichts wie einloggen auf www.facebook.com/nzonesuperliga. Klickt auf „Gefällt mir“, um mit allen News unserer Turnier-Community versorgt zu werden! Als Nächstes wollen wir ein *Super Smash Bros.*-Turnier veranstalten, nur der Termin steht noch nicht fest.

Wir planen ein *Super Smash Bros.*-Turnier im neuen Jahr. Macht mit auf www.facebook.com/nzonesuperliga

MARIO KART 8 – TURNIER-SERIE

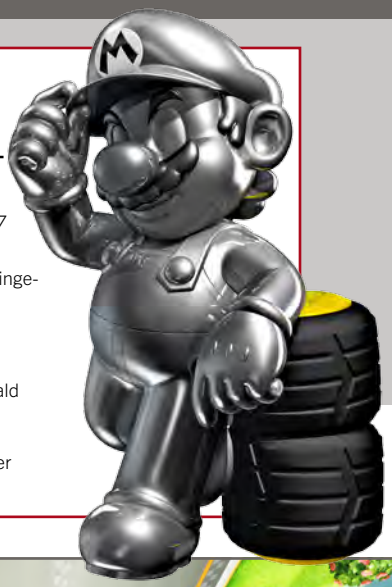
Online-Zocker können seit dem 2. September 2014 über das Turnier-Menü von *Mario Kart 8* täglich von 12:00 Uhr bis 21:00 Uhr an unserem Wettbewerb namens „N-ZONE-Superliga“ teilnehmen. Wählt einfach in der Turnier-Sektion des Spiels den Menüpunkt „Mit Code suchen“ und gebt die Nummer „7283-2868-0114“ ein. Sobald sich mindestens zwei Spieler einfinden, startet ein Turnier mit insgesamt acht Rennen (150 ccm). Wir empfehlen: Sprecht euch mit euren Freunden ab und trefft euch zu einem verabredeten Zeitpunkt in unserem Zwölf-Spieler-Raum, viel Spaß beim Wettkampf!

Der *Mario Kart 8*-Wettbewerb unserer Community „N-ZONE-Superliga“ ist inzwischen vorbei. Über Facebook könnt ihr die Ergebnisse checken und damit euch in Zukunft keine Turniertermine und Informationen entgehen, besucht www.facebook.com/nzonesuperliga und klickt auf „Gefällt mir“!

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der „N-ZONE-Superliga“ beitreten! Und so funktioniert's:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459.
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!



AKTUELLES SUPERLIGA-TURNIER

Unser erstes *Mario Kart 8*-Turnier in der Superliga ist Geschichte und die Gewinner stehen fest. Im Anschluss präsentieren wir euch die Endergebnisse und der Sieger des Turniers kann sich über ein kleines Überraschungspaket freuen. Wir danken allen Teilnehmern und freuen uns schon auf die nächste Aktion im Rahmen unserer Facebook-Community!

REGELN FÜR DAS TURNIER

- GP-Klasse: 150 ccm
- Ohne KI-Fahrer
- Zwei Durchgänge: Einen GP ohne Items und einen GP mit Items
- Streckenwahl: Zufällig. Falls jemand eine Strecke wählt und sie drankommt, wird diese Strecke als Niederlage gewertet oder beide Spieler einigen sich auf einen Neustart.
- Verbindungsabbruch: Bei einem Disconnect wird neu gestartet. Falls ein Fahrer uneinholbar weit vorne war, dann wird diesem Spieler der Sieg zugesprochen.
- Glitchen und Cheaten sind verboten

PAARUNGEN IM HALBFINALE

Michael Pumberger	vs.	Marco Poloo
Jesper Koelmann	vs.	Amir Shoukry

PAARUNGEN IM FINALE

Jesper Koelmann	vs.	Michael Pumberger

ENDERGEBNIS

Platz 1: Jesper Koelmann

Platz 2: Michael Pumberger

Platz 3: Amir Shoukry

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

SONIC BOOM ODER: DER TIEFE FALL EINER EINSTIGEN VIDEOSPIELE-IKONE

Es liegt in der Natur der Sache, dass sich Veränderungen zuallererst einmal unbehaglich anfühlen: Mit jedem neuen, ungewohnten Schritt begibt man sich auf unerforschtes Terrain, verlässt den sicheren Hafen der Vertrautheit und wächst dabei im besten Fall über sich und seinen bisher beschränkten Wahrnehmungs-Horizont hinaus. Bei aller Furcht kann Veränderung also definitiv etwas Positives sein und zu relevanten Entwicklungen führen. Das trifft natürlich auch auf die Videospiele-Welt zu: Als *Sonic Boom: Lyrics Aufstieg* für Wii U und *Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall* für 3DS angekündigt wurden, war die Sorge ob des veränderten Designs der Figuren, des angepassten Gameplay-Ansatzes und der generellen Abkehr vom gewohnten *Sonic*-Muster erst einmal groß. Allerdings: Genauso groß war die Hoffnung, dass dieser kleine Neustart dem blauen Igel und seinen Freunden nach einigen mittelmäßigen bis desaströsen Spiele-Machwerken wieder mehr Relevanz verleihen würde.

Die gute Nachricht: Potenzielle Veränderungen sind definitiv nicht der Punkt, der vor allem der Wii-U-Fassung dieses spielbaren Brechdurchfalls das Genick bricht. De facto unterscheidet sich der Titel nämlich nur in Details von dem, was man von Sonics 3D-Auftritten seit *Sonic Adventure* auf der Dreamcast gewohnt ist. Vielmehr ist es die auf Disc gepresst Antwort auf die Frage, warum die Abenteuer des Flitze-Igels von einigen Ausnahmen abgesehen immer weiter in Richtung Bedeutungslosigkeit wandern: Sega und die verschiedenen Entwickler der Titel wissen schlicht und ergreifend nicht, wo sie mit Sonic hinwollen. Das pfeilschnelle Gameplay weiter ausbauen? Ein Action-Adventure daraus machen? Die Story-Komponente in den Mittelpunkt stellen? Alte oder neue Fans ansprechen? Das Ergebnis ist ein unansehnlicher Mischmasch aus allen Ansätzen und ein qualitatives Desaster. Dass die Entwickler noch dazu entweder nicht fähig oder angesichts der sich abzeichnenden miserablen Qualität des Spiels nicht motiviert waren, die unzähligen technischen Unzulänglichkeiten des Titels auszubügeln, verliert dabei schon fast an Bedeutung. Um den Ruf von Sonic, Tails, Knuckles und Co. nach diesem Spielspaß-Verbrechen wieder zurechtzurücken, ist definitiv mehr notwendig als a) eine Rückkehr zu den Wurzeln oder b) Veränderung. Beide Wege wurden unzählige Male probiert und führten nicht zum Erfolg. Den Entwicklern muss es endlich gelingen, dem Igel eine spielerische Identität zu geben, die unabhängig vom zugrunde liegenden Spielprinzip funktioniert – so, wie es Nintendo mit Mario immer wieder aufs Neue gelingt. Ansonsten wäre es besser, die Reihe einfach zu Grabe zu tragen.

Euer N-ZONE-Team

Bye, bye, Wii U

Hallo N-ZONE Redaktion,
ich bin seit ca. 14 Jahren treuer Leser eures Magazins und möchte ein dickes Lob aussprechen. Ihr schafft es immer wieder, ein tolles Heft zu machen und mit interessanten Themen wie etwa der Story zum 125. Nintendo-Geburtstag den Spiele-Mangel auszugleichen. Dafür ein dickes Danke, macht weiter so!

N-ZONE: Machen wir auf jeden Fall, versprochen :-)

Für mich ist nun aber die Zeit gekommen, Nintendo den Rücken zu kehren. Meine Liebe zu Nintendo begann 1994 im Alter von ca. 20 Jahren mit dem SNES und Spielereihen wie *Donkey Kong*, *Zelda*, und *Super Mario*, die ich bis heute liebe. Kurz darauf kam der Gameboy dazu und 1997 das N64 mit Knallern wie *Super Mario 64*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *Banjo-Kazooie*, *Turok*, *Perfect Dark*, *Resident Evil*, *Waverace*, *Wipeout 64* und so weiter. Viele meiner Freunde legten sich zu jener Zeit eine Playstation zu und nahmen mich mit Sprüchen wie „Nintendo ist doch Kinderkram“ auf den Arm. Mir jedoch kam es auf etwas anderes als den Coolness-Faktor an, nämlich das Gameplay und die generelle Qualität der Spiele. Da konnte die Playstation dem N64 nicht das Wasser reichen! Im Jahr 2002 wendete sich mit dem Release des Gamecubes aber das Blatt. Klar, auch auf dem Würfel gab es sehr gute Spiele wie *The Legend of Zelda: The Wind Waker* und *Twilight Princess*, *Star Wars: Rouge Squadron 2* und *3*, *Super Smash Bros. Melee* und *Mario Kart: Double Dash!!*, doch kamen diese bis auf Ausnahmen nur von Nintendo selbst – die Dritthersteller mieden die Nintendo-Hardware großteils. 2006 erschien die Wii und brachte Nintendo wieder an die Spitze der Konsolen-Charts. Das System bediente aber eher den Casual-Markt. Eingefleischte Spieler von Action-Games hatten hingegen eine recht geringe Auswahl an Titeln. Mit dem Release der Wii U im November 2012 schien es kurzzeitig, als würde das Blatt sich wenden: „Erwachsenere“ Spiele wie *Zombi U*, *Assassin's Creed 3* und *Call Of Duty: Black Ops* zeugten von einer neuen und meiner Meinung nach sehr positiven Richtung, in welche die Konsole sich bewegte, und das Ganze auch noch in HD! Auch Multimedia-Fähigkeiten wurden angedeutet, Apps wie Netflix oder Amazon Instant Video ließen meinem Empfinden nach aber zu lange auf sich warten. Angesichts der entgegen aller Erwartungen sehr schleppenden Verkäufe kam es schließlich aber, wie es kommen musste: Die Dritthersteller verließen erneut das sinkende Nintendo-Schiff. Gleichzeitig, so finde ich, ist die Kommunikation Nintendos mit den Wii-U-Besitzern sehr bescheiden – Beispiel *Mario Kart 8*-DLC: Man wusste, dass er im November kommt, über den genauen Release-Termin herrschte aber viel zu lange Unklarheit. Daher sage ich „Good bye, Nintendo”, und “Welcome, *FIFA 15*, *Need For Speed*, *Call of Duty* und *Assassin's Creed*”. Euch werde ich als Leser aber definitiv erhalten bleiben.

N-ZONE: Es ist natürlich schade, dass du von Nintendo in der aktuellen Form nicht mehr überzeugt bist. Wir finden aber, dass der Mario-Konzern mit Wii U derzeit eindeutig wieder auf die ursprüngliche Kern-Spielerschaft abzielt – Bewegungs-Spielereien sowie der starke Fokus auf für Gelegenheitsspieler taugliche Minispiel-Sammlungen sind zumindest vonseiten Nintendos großteils Geschichte. Außerdem verfügen Titel wie *Super Mario 3D World* oder *Super Smash Bros.* noch immer über den typischen „Nintendo-Zauber“, findest du nicht? Du hast aber natürlich Recht, dass die Dritthersteller-Situation auf Wii U zurzeit sehr mager ausfällt, und Nintendos Geheimhaltungspolitik hinsichtlich ihrer Release-Termine geht niemandem mehr auf die Nerven als uns Spiele-Journalisten. Trotzdem hoffen wir, dass du irgendwann wieder zu Mario, Link, Samus und Co. zurückfindest. Wir sind auf jeden Fall unheimlich froh, dass du uns trotz deiner Entscheidung als Leser erhalten bleibst :-)

Liebe Grüße, **Christian David**

„Nerd-Regal" nennt unser Leser Don Marci seine gesammelten Nintendo-Schätze. Wir finden: gar nicht nerdig, sondern sehr beeindruckend – vielen Dank für die Bilder!

FRAGE(N)STUNDE

Hallo N-ZONE-Team,
da dies nicht mein erster Leserbrief ist, muss ich nicht unbedingt sagen, dass ihr super seid – obwohl, ich mach's doch: Ihr seid super! Ich kaufe eure Zeitschrift regelmäßig und bin immer fasziniert von euren gut recherchierten Artikeln. Anbei schicke ich euch zudem ein Bild meiner Nintendo-Sammlung.

N-ZONE: Danke für das tolle Bild, es ist immer sehr spannend, die beeindruckenden Sammlungen unserer Leser zu bestaunen – und danke für deine Treue :-)

Ich habe auch wieder mal ein paar Fragen, auf die ihr mir hoffentlich Antworten geben könnt:

1. Am Ende von *Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant* sieht man eine Szene aus *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf*. Warum?

N-ZONE: Das liegt daran, dass die Ereignisse von *Das Vermächtnis von Aslant* in der Layton-Timeline direkt vor jenen von *Das geheimnisvolle Dorf* stattfinden.

2. Kommt das angekündigte *Zelda*-Monopoly 2015 auch nach Deutschland?

N-ZONE: Ja, tut es – ein Release in Deutschland wurde bereits offiziell bestätigt.

3. Wo findet man in *The Legend of Zelda: A Link to the Past* den ersten Schild?

N-ZONE: Den allerersten Schild erhältst du automatisch von Links Onkel. Den verbesserten Schild erhältst du, wenn du deinen ersten Schild in den Feenbrunnen beim Zora-Wasserfall wirfst.

4. Werdet ihr zu *Majora's Mask 3D* oder dem neuen Wii-U-*Zelda* dem Heft ein Poster beilegen?

N-ZONE: Das lässt sich aktuell noch nicht mit Sicherheit sagen. Möglich ist es aber durchaus.

5. Wird man im *Mario Maker* ganze *Mario*-Spiele erstellen können?

N-ZONE: Nun, wenn du sehr fleißig bist und Dutzende Levels erstellst, kannst du natürlich ein ganzes Spiel zusammenbasteln. Ob sich diese dann aber auch wirklich aneinanderreihen lassen, wie man es von *Super Mario Bros.* kennt, ist noch nicht bekannt.

6. Wann erscheinen die zwei zur Zeit angekündigten *Harvest Moon*-Spiele für den 3DS?

N-ZONE: *Das verlorene Tal* erscheint Anfang 2015. *Connect to the New Land* (in Nordamerika aus lizenztechnischen Gründen *Story of Seasons* genannt), ist noch nicht für Europa angekündigt.

7. Wird auch auf Wii U ein *Harvest Moon*-Ableger erscheinen?

N-ZONE: Das ist ob der Beliebtheit der Reihe durchaus möglich – angekündigt ist aber noch nichts.

Euer treuer Fan **Timo**

NINTENDO-SCHÄTZE

Hallo liebes N-ZONE Team!
Ich bin 24 Jahre alt, ein Mitglied der Facebook-Community Children of WiFi und seit meiner Kindheit ein großer Fan von euch und ein leidenschaftlicher Nintendo-Fan. Im Laufe der Jahre hat sich bei mir einiges an Spielen und Merchandise angesammelt. Darum schicke ich euch ein paar Bilder, welche mein „Nerdregal" zeigen. Ich hoffe, euch gefällt mein kleines Heiligtum :-)

N-ZONE: Es gefällt uns sogar sehr gut – vielen Dank für die tollen Bilder!

In diesem Sinne wünsche ich euch alles Gute und weiterhin viel Erfolg. Lieben Gruß **Don Marci**

Timo schickt uns ebenfalls ein Bild seiner Nintendo-Sammlung – herzlichen Dank!

Kirby und der Regenbogen-Pinsel erscheint in Europa wesentlich später als im Rest der Welt – trotz Torbens Kritik behalten wir uns vor, das nicht gut zu finden.

N-ZONE WHO?

Hallo N-ZONE,
seit 17 Jahren gibt es euer Heft und ich liebe es einfach :-) Eine bessere Zeitschrift gibt es nirgendwo auf der Welt!

N-ZONE: Wow, vielen Dank! Freut uns, dass wir dir mit unserer Arbeit so viel Spaß bereiten können :-)

Die Beiträge sind immer top und sehr interessant zu lesen. Weiß Nintendo eigentlich von der N-ZONE?

N-ZONE: Sagen wir mal so: Ohne eine direkte Zusammenarbeit mit Nintendo wäre unsere Arbeit wesentlich schwerer. Also ja, Nintendo weiß von der N-ZONE – zumindest die deutsche Niederlassung, mit der wir primär in Kontakt stehen. Ob Satoru Iwata, Shigeru Miyamoto und Co. etwas mit dem Namen unseres Magazins anfangen können, wissen wir hingegen nicht mit Sicherheit.

Liebe Grüße, **Tim**

KRITIK-ZONE?

Liebes N-ZONE-Team,
ich lese euer tolles Magazin regelmäßig, muss aber gestehen, dass es doch ein paar Dinge gibt, die mich an ihm stören. In jeder N-ZONE liest man etwas über die Konkurrenz, selbst Werbung macht ihr für die play4. In der play4 hingegen gibt es keinen Hinweis auf die N-ZONE.

N-ZONE: Du meinst das kleine Kästchen auf der letzten Seite? Nun, dieser Hinweis auf andere Computec-Magazine ist bei der N-ZONE seit vielen Jahren ein Standard-Element, über das unsere lieben Kollegen von der play4 eben nicht verfügen. Querverweise zwischen den Heften gibt es aber in beide Richtungen – bei der play4 halt nicht in jeder Ausgabe und nicht immer an derselben Stelle.

Auch wird dem Leser ständig der mangelnde Dritthersteller-Support vor Augen geführt und die schlechtere Auflösung von Spielen gegenüber den Versionen für PS4 und Xbox One ist ein in Tests immer wieder aufgegriffenes Thema. Das begann aber schon früher, nämlich bereits bei der Wii im Jahr 2006. Dabei genießen gerade Nintendo-Spieler den Ruf, auf Grafik weniger Wert zu legen als auf das Gameplay.

Harald Ebert (links) ist unserer primärer Kontaktmann bei Nintendo Deutschland.

N-ZONE: Die Wii U ist eine von drei relevanten Konsolen auf dem Markt – natürlich werden hier Vergleiche gezogen. Scheinbar redundante Wiederholungen lassen sich dabei nicht vermeiden. Alle unsere Redakteure lieben Nintendo, doch wir verschweigen die schwächere Technik natürlich trotzdem nicht, denn das wäre voreingenommen und unprofessionell. Der mangelnde Dritthersteller-Support ist zudem leider bittere Realität – das ändert sich nicht, wenn wir die Augen schließen und ihn leugnen. Nur weil wir ein Nintendo-Magazin sind, sind wir kein Jubeläffchen-Verein, der alle Entwicklungen beim Mario-Konzern gutheißt. Gerade weil wir Nintendo so mögen, weisen wir auch auf Versäumnisse hin – das sind wir unseren Lesern und uns selbst schuldig.

Ständig erwähnt ihr zudem, wie schlecht es finanziell um den Konzern aus Kyoto steht. Nun geben die Japaner die jüngsten Zahlen bekannt, und siehe da: Gewinn im dritten Quartal! Kein Wörtchen dazu in eurer neuesten Ausgabe. Warum nicht?

N-ZONE: In unserem News-Bereich müssen wir angesichts von jeweils vier zu verpackenden Wochen an Nintendo-Neuigkeiten eine Auswahl treffen, und diese Info ist hierbei durchgerutscht. Du hast aber Recht: Eine Meldung dazu wäre angebracht gewesen. Allerdings ist es schlicht und ergreifend nicht wahr, dass wir nur auf den schlechten Verkaufszahlen der Wii U herumreiten: Seitdem sich seit einigen Monaten ein Positiv-Trend abzeichnet, findet dieser Umstand bei uns regelmäßig Erwähnung – und freut uns zudem sehr.

Die Krönung ist aber eure Kolumne im Heft 12/2014, „Kirbys Releasetermin saugt“: Ihr seid genervt von der Veröffentlichungspolitik Nintendos? Ihr spielt doch alle nebenbei noch Microsoft- und Sonykonsolen, da stört ihr euch ernsthaft am Releasetermin von *Kirby*? Nintendo veröffentlicht seit September monatlich ein Highlight nach dem anderen, ganz anders als Sony und Microsoft. Die würden ohne den Drittherstellersupport nämlich ganz schön alt aussehen! Zudem: Falls einem die neuen Releases nicht reichen, kann man sich ja auch mal ein paar Perlen aus der Wii-Ära zu Gemüte führen – gibt ja auch einige davon.

N-ZONE: Wir wiederholen: Gerade als Nintendo-Redakteure sind wir verpflichtet, fragwürdige Entwicklungen des Konzerns aufzuzeigen. Es ist ein Fakt, dass oftmals zu viel Zeit zwischen den weltweiten Nintendo-Veröffentlichungen liegt, und dieser Fakt ist völlig unabhängig davon, dass Nintendo derzeit tatsächlich sehr regelmäßig neue Software liefert. Also ja, wir stören uns am *Kirby*-Termin.

Lieber hättet ihr euch mal aufregen können, dass Ubisoft *Watch Dogs* sechs Monate nach den anderen Versionen rausbringt und das Gamepad kaum nutzt. Das Spiel ist allerdings gut. Mal sehen, ob ihr das in der nächsten Ausgabe genauso seht und die Grafik wieder mit den anderen Versionen verglichen wird.

N-ZONE: Diese Verschiebung haben wir schon mehr als einmal kritisch kommentiert. Und ja, die Grafik vergleichen wir mit den anderen Fassungen – siehe unsere Anmerkung weiter oben. Generell wissen wir angesichts deines Briefes nicht so genau, was du eigentlich von uns erwartest: ein durch und durch auf positive Berichterstattung getrimmtes Nintendo-Magazin ohne jeden kritischen Aspekt? Falls ja – tut uns Leid, aber das ist nicht drin; dann könnten wir genauso gut „Bezahlte Anzeige“ vorne aufs Cover schreiben und die Sache abhaken.

Happy Gaming und eine schöne Weihnachtszeit wünsche ich euch. **Torben Hochfeld**

Mew wird für Besitzer beider *Smash Bros.*-Versionen gratis zum Download bereitstehen – alle anderen können ihn für ein geringes Entgelt ebenfalls erstehen.

STAR WARS U

Liebe N-ZONE-Redaktion,
im hohen Alter von 42 Jahren schreibe ich euch meinen ersten Leserbrief. Ich bin seit den Anfängen der Videospielgeschichte dabei und bis heute ein begeisterter Retrospiele-Fan. Die unterschiedlichen Systeme kamen und gingen, nur eine Firma ist sich in Sachen Einzigartigkeit, Spielspaß und Innovationen immer treu geblieben – Nintendo! Da mir als Vater von zwei kleinen Jungs nun kaum Zeit bleibt, spiele ich weniger Titel, diese aber intensiver und über einen längeren Zeitraum. Ich lese mehr im Netz und eurem Magazin über Spiele-Neuigkeiten, als ich tatsächlich spiele. Eine Nachricht der letzten Wochen hat mich besonders beschäftigt: Factor 5 hat ein *Star Wars*-Spiel für Wii entwickelt, aber nie veröffentlicht. Als leidenschaftlicher Fan dachte ich sofort: Kann es Nintendo nicht irgendwie schaffen, das Spiel auf Wii U zu bringen (auch wenn die *Star Wars*-Lizenz jetzt bei Electronic Arts liegt)? In Anbetracht der immer noch etwas mauen Situation der Wii U könnte eine Umsetzung viele Fans finden und das Gamepad innovativ nutzen. Ich schreibe diese Zeilen im Grunde als Aufruf: Nintendo, lasst euch diese Chance nicht entgehen und beschert uns nächstes Jahr das potenziell beste *Star Wars*-Spiel aller Zeiten! Und wenn das nicht klappt, wie wäre es zumindest mit der Veröffentlichung der fertiggestellten Wii-Version im eShop? Möge die Macht mit uns sein, auf dass wir dieses Spiel irgendwann doch noch genießen dürfen.

N-ZONE: Das größte Problem dürfte, wie du richtig sagst, die inzwischen auf Electronic Arts übergegangene *Star Wars*-Lizenz sein. Wahrscheinlicher wäre es, dass Electronic Arts selbst sich die Rechte am Spiel sichert und es veröffentlicht – hierfür muss aber natürlich die Gewinn-Aussicht entsprechend gut sein. Außerdem ist nach dem Konkurs von Factor 5 im Jahr 2010 nicht klar, bei wem nun die Rechte an dem Spiel liegen – auch bei der Auflösung von THQ gingen die verschiedenen Marken und halb fertiggestellten Titel auf allerlei über die ganze Welt verteilte Publisher über. Allerdings: Nichts ist unmöglich. Schon öfter haben Videospiele-Fans durch koordinierte Aktionen etwas bewegen können. Schreibt Nintendo und Electronic Arts euren Wunsch – wenn genug Leute sich melden, kann das Spiel durchaus irgendwann wieder aus der Versenkung auftauchen.

Es grüßt **Markus**

MEWTU FOR YOU

Hallo N-ZONE-Team,
ich bin schon seit Langem ein treuer Leser der N-ZONE und freue mich jeden Monat auf die neue Ausgabe. Nun habe ich eine Frage zu *Super Smash Bros.* und hoffe, ihr könnt mir weiterhelfen: Wie im Oktober angekündigt wurde, wird Mewtu für *Super Smash Bros. für Wii U* und *3DS* ab Frühjahr 2015 als neuer Kämpfer verfügbar sein, was mich sehr freut. Allerdings bekommen ihn nur diejenigen, die beide Versionen des Spiels besitzen. Denkt ihr, dass er auch für Spieler erhältlich sein wird, die nur eine der beiden Versionen besitzen, etwa als kostenpflichtiger DLC?

N-ZONE: Wir können dich beruhigen: Nintendo hat bereits bestätigt, dass Mewtu auch als (kostenpflichtiger) DLC für diejenigen verfügbar sein wird, die nur auf Wii U oder nur dem 3DS zuschlagen. Ob der Bezahl-DLC gleichzeitig oder erst nach jenem für Besitzer beider Versionen verfügbar sein wird, ist hingegen noch nicht bekannt.

Zum Schluss noch das obligatorische Lob für eure tolle Arbeit! Macht weiter so :-)

N-ZONE: Vielen lieben Dank für die netten Worte. Es freut uns, wenn unsere Arbeit gut bei den Lesern ankommt :-)

Viele Grüße an die gesamte Redaktion, **Michael**

SPOILER-ZONE?

Moin zusammen,
mit großer Freude blättere ich stets durch eure Zeitschrift und werde nie enttäuscht. Ein großes Lob hierfür. Das macht ihr immer wieder sehr gut ;-)

N-ZONE: Vielen herzlichen Dank! Wir geben uns Mühe, dass es so bleibt :-)

Beim Lesen der Ausgabe 11/2014 habe ich mir allerdings kurzzeitig gewünscht, die Zeit zurückdrehen zu können: Als begeisterter *Super Smash Bros.*-Fan der ersten Stunde freue ich mich schon seit Jahren auf die Veröffentlichung des Wii-U-Teils und habe eure Artikel und den Test der 3DS-Version aufmerksam durchgelesen. Auf den letzten Seiten des Hefts sind mir jedoch fast die Augen ausgefallen, da dort die bisher unbekannten Kämpfer präsentiert wurden. Für die Zukunft wäre es toll, vorab vor Spoilern gewarnt zu werden. So kann jeder Leser selbst entscheiden, in welchem Umfang er sich diesbezüglich informieren möchte.

N-ZONE: Meinst du die beiden Seiten zu den freischaltbaren Kämpfern und Stages in unserem Tipps-und-Tricks-Bereich? Nun, dass es dort ab und an Spoiler gibt, ist doch zu erwarten, findest du nicht? ;-) Generell geben wir dir natürlich Recht, Spoiler sollten so weit möglich vermieden werden. Gerade bei *Super Smash Bros.* waren sämtliche „geheimen" Inhalte dank regelmäßiger Info-Updates schon lange bekannt. Wenn du unseren News-Bereich mitverfolgt hast, hast du dort im Laufe der letzten Monate bereits so ziemlich alles zu den neuen Kämpfern gelesen!

Ansonsten bin ich gespannt, ob Nintendo das Thema DLC weiter ausbaut. Das große Potenzial ist ja anhand von *Mario Kart 8* oder Mewtu als Zusatz-Kämpfer bei *Super Smash Bros.* zu erkennen. Hoffentlich folgen hier noch weitere tolle Download-Inhalte!

N-ZONE: Angesichts des großen Lobs, das Nintendo derzeit aufgrund der sehr fairen Download-Politik erfährt, würde es uns wundern, wenn der Konzern diesen Weg nicht weiterverfolgen würde.

Beste Grüße aus Bremen,
Marvin Andreas

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

WAS ERWARTET UNS 2015?

Die Wii U geht mit viel Schwung ins neue Jahr – super Sache! Jetzt heißt es: Durchhalten! Auf welche Titel freuen wir uns 2015? Welche Neuankündigungen wünschen wir uns?

Ben: Nun, Viktor, 2014 ist so gut wie rum und die Wii U in Deutschland damit knapp zwei Jahre alt. Ich glaube, du und ich stimmen in einer Sache überein: Nach unerträglich zähen Monaten hat Nintendo in der zweiten Hälfte 2014 nicht nur endlich den Hammer ausgepackt, sondern damit auch gleich mehrfach den Nagel auf den Kopf getroffen: Bam! *Mario Kart 8*. Bam! *Bayonetta 2*. Bam! *Super Smash Bros.* für die Wii U. Kein Wunder, dass die Japaner im vergangenen Geschäftsquartal endlich mal wieder schwarze Zahlen geschrieben haben.

An diesem Aufwärtstrend sollte Nintendo nun unbedingt festhalten – sie haben die Chance, sich selbst aus dem grassierenden Verkaufssumpf herauszuziehen, müssen dazu aber weiter auf den zuvor angesprochenen Nagel einprügeln. Es braucht 2015 frische starke Spiele! Und zwar vorzugsweise mehr, als Nintendo bisher angekündigt hat. Gibt es denn einen Titel im nächsten Jahr, auf den du dich ganz besonders freust?

Viktor: Ob ich mich 2015 auf einen Titel für Wii U besonders freue? Ha, auf drei Stück sogar! Gleichermaßen überrascht wie begeistert hat mich Nintendo zunächst mal mit *Splatoon*, auf das ich spätestens seit meinem Probezock auf der letzten Gamescom verdammt gespannt bin. Ich habe mir schon seit einigen Jahren frische Impulse im Shooter-Genre gewünscht – und nun liefert ausgerechnet Nintendo diese mit *Splatoon*. Ich kann es kaum erwarten, meine lieben Redaktionskollegen im Mehrspieler-Modus aufs Korn zu nehmen.

Als großer Rollenspielfan fiebere ich außerdem *Xenoblade Chronicles X* entgegen. Basierend auf den bisher veröffentlichten Videos und Infos zum Spiel erwartet uns hier ein richtiger Knaller. Die offene Spielwelt sieht super einladend aus und die Möglichkeit, in einen Mech einzusteigen und damit rumzufliegen und zu kämpfen, finde ich irre spannend. Und dann wäre da natürlich noch *The Legend of Zelda*, auf das sich sowieso die gesamte Redaktion extrem freut. Der bloße Gedanke daran, was alles in einem *Zelda*-Abenteuer mit einer offenen Spielwelt möglich ist, sorgt bei mir schon für Gänsehaut. Ich hoffe nur, dass sich die Veröffentlichung des neuen *Zeldas* nicht auf 2016 verschiebt – schließlich wäre es ideal als Megahit kurz vor Weihnachten.

Ben: Weißt du, was ich gerne mal wieder hätte? *Metroid*! Ein echtes, wohlgemerkt, nicht wieder so einen zwangskreativen *Other M*-Schmarrn, der von der genialen Hauptlinie abschweift. Ich wäre zwar auch „nur“ mit einem Sidescroll-Nachfolger für *Super Metroid*, *Fusion* oder *Zero Mission* zufrieden, meinetwegen als eShop-Titel oder lieber noch für den 3DS, aber am meisten würde ich mir eine fette Version für die Wii U wünschen! Die Serie ist und bleibt mit weitem Abstand mein liebstes Nintendo-Spieluniversum. Und man hört da ja auch reichlich Gerüchte seit Reggies Krawattennadel-Stunt – aber wirklich fix ist nix?

Viktor: Ja, ein neues 3D-*Metroid* wäre mal wieder was. Und ich kann mir auch gut vorstellen, dass uns 2015 eine entsprechende Ankündigung erwartet, schließlich ist das die letzte von Nintendos großen Reihen, die seit einiger Zeit keinen frischen Ableger spendiert bekam. Und wenn wir schon dabei sind, uns Ankündigungen für die Wii U zu wünschen: Ich hätte liebend gerne noch mehr Rollenspiele neben *Xenoblade Chronicles X*. Wie wäre es mit einem neuen *Super Mario RPG*? Idealerweise von Square Enix entwickelt. Oder ein großes Rollenspiel von Level-5 mit ordentlichem Budget. Oder auch gerne eine völlig neue Rollenspiel-Marke!

Ben: Ich bin da sogar noch einfacher zufriedenzustellen: Ich freue mich schon wie ein kleines Glücksschwein auf den *Mario Maker* – da kommen bei mir herrliche Erinnerungen an die Nächte hoch, die ich mir vor 20 Jahren mit *Mario Paint* um die Ohren geschlagen habe. Oooh! *Metroid Maker* … das wär was!

AUSGABE 02/2015

ab 21.01.15 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

AUSBLICK 2015 (Vorschau)

Wir liefern euch einen umfangreichen Überblick über die wichtigsten Spiele, die nächstes Jahr für Wii U und 3DS anstehen.

JAHRESRÜCKBLICK 2014 (Reportage)

Welche Spiele waren 2014 besonders toll und welche besonders mies? Womit konnte Nintendo überraschen und was war enttäuschend? Wir blicken zurück!

NINTENDO WIRD 125 (Reportage)

Im vierten Teil unserer Reportage befassen wir uns mit Nintendos Gegenwart und blicken in die Zukunft.

SHADOWRUN (Retro)

Freut euch auf ein ausführliches Retro-Feature zum Rollenspiel *Shadowrun* für das SNES.

play4 Ausgabe 01/15

Auch unsere Kollegen von der play4 hat die große Testflut erwischt und entsprechend strotzt die aktuelle play4 vor Tests zu aktuellen Games für PS3, PS4 und PS Vita. Unter anderem: *Grand Theft Auto 5* (PS4), *Assassin's Creed: Rogue* (PS3), *Far Cry 4* (PS3, PS4), *Assassin's Creed: Unity* (PS4), *Dragon Age: Inquisition* (PS4), *Call of Duty: Advanced Warfare* (PS3, PS4) u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Quirin Anetseder, Valentin Aschenbrenner, Max Drews, Stefanie Groß, Thuong Kieu Nguyen, Peter Zambach, Sebastian Zelada
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Petra Jaser: Tel. +49 89 99 34 11 24; petra.jaser@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH